SPECJAŁ SMIECHU WARTE czyli nadchodzące filmy na podstawie gier

PlayStation 2 • Xbox • GameCube • PS one • GameBoy • Mobile

NEO PLUS

PAŹDZIERNIK 2003 (10/2003)
nr 58 . cena: 7.99 zł (w tym 7% Vat)

RECENZJE: Conflict: Desert Storm 2, Lethal Skies 2, Super Monkey Ball 2, Buffy: Chaos Bleeds, Energy Airforce, Hunter the Reckoning: Wayward, XGRA, Robocop, Disgaea, Romance of Three Kingdoms 8
POCKET: Final Fantasy Tactics
NEWSY: Splinter Cell 2, Ninja Gaiden, Rogue Ops i inne

SOUL CALIBUR 2
Arcydzieło Namco nareszcie w Europie

FREEDOM FIGHTERS
Inwazja Sowietów na USA w nowej grze twórców Hitmana

CONFLICT: DESERT STORM 2
Amerykańscy chłopcy wracają do Bagdadu

SPECJAŁ SEZON WEDŁUG SONY
Testujemy nadchodzące hity - dziesięć stron zapowiedzi!

JAK II RENEGADE

RATCHET & CLANK 2

SIREN

GHOSTHUNTER

WRC3

DOG'S LIFE

Independent Press
9 771505 820004 10
WWW.NEOPLUS.COM.PL
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

W ofercie produkty firmy Logitech !

www.ultima.pl

ULTIMA

Świat Elektronicznej Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI.

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

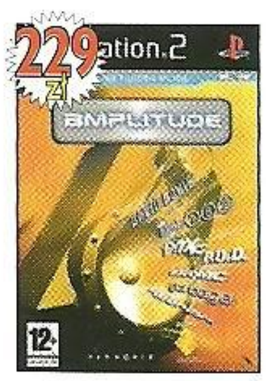
Dreamcast | Gameboy Advance | Gamecube | Inne | NOKIA N-Gage | PC | PlayStation 2 | PSX / PS One | Xbox

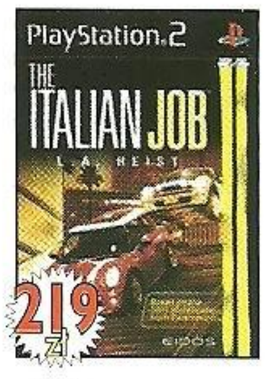
PLAYSTATION 2

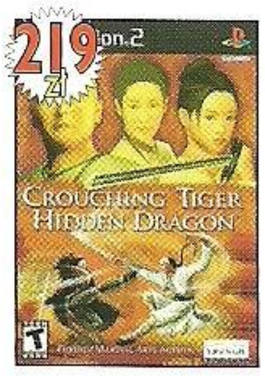
- 007 NIGHTFIRE 199
- BLOOD OMEN 2 229
- BLOODRAYNE 199
- BURNOUT 2 229
- CAPCOM vs SNK 2 179
- COMMANDOS 2 209
- CROUCHING TIGER Hidden Dragon .. 219
- DEVIL MAY CRY 2 199
- DIE HARD VENDETTA 219
- DISNEY EXTREME SKATE ADVENTURE . 199
- DRAKAN 229
- eTOY PLAY + kamera 259
- FIFA 2003 199
- FORMULA ONE 2003 229
- GTA Vice City 209
- GUNFIGHTER 2 149
- HARRY POTTER 2 199
- HITMAN 2 199
- HULK 219
- ICO 229
- INDIANA JONES 209
- KNOCKOUT KINGS 2002 179
- LORD OF THE RINGS Fellowship of Ring .. 209
- LORD OF THE RINGS Two Towers 199
- MARK OF KRI 219
- MIDNIGHT CLUB 2 219
- MOTO GP 3 219
- NBA LIVE 2003 199
- NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 199
- NHL 2003 199
- ONIMUSHA 2 199
- PRIMAL 219
- PRO EVOLUTION SOCCER 134
- RED FACTION 2 219
- SLY RACOON 229
- SOCOM + HeadSet 359
- SOLDIER OF FORTUNE GOLD .. 199
- SPIDERMAN THE MOVIE 189
- STARSJY & HUTCH 219
- TENCHU: Wrath of Heaven 219
- THE SIMS 199
- THE THING 189
- THE WAY OF THE SAMURAI .. 209
- TIME SPLITTERS 2 199
- TOMB RAIDER Angel of Darkness 219
- TONY HAWK 4 219
- TRIBES AERIAL ASSAULT 199
- VAMPIRE NIGHT + pistolet GUNCON 299
- VIRTUA FIGHTER 4 229
- WAR OF MONSTERS 229
- WOLFENSTEIN 219

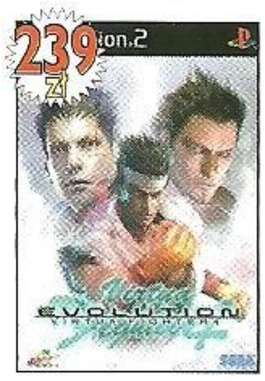
Platinum PS2:

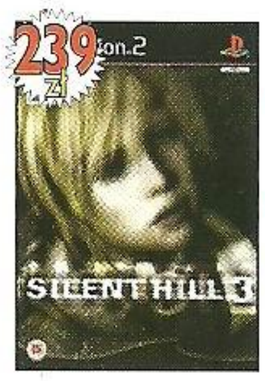
- 007 AGENT UNDER FIRE 119
- BRITNEY'S DANCE BEAT 69
- CASTLEWEEN 119
- COLIN McRAE RALLY 3 119
- DEVIL MAY CRY 119
- EVER BLUE 89
- GRAN TURISMO 3 119
- GRAN TURISMO CONCEPT CAR ... 119
- GTA 3 119
- HALF LIFE 119
- JAK & DEXTER 119
- KESSEN 119
- LOTUS CHALLENGE 79
- MAXIMO 89
- METAL GEAR SOLID 2 129
- NBA STREET 89
- NO ONE LIVES FOREVER 99
- ONIMUSHA: WORLORDS 119
- PRISONER OF WAR 99
- PRO EVOLUTION SOCCER 2 . 139
- PROJECT ZERO 119
- RAYMAN REVOLUTION 119
- RED FACTION 49
- SHOX 89
- SILENT HILL 2 Directors Cut ... 134
- SLED STORM 89
- SMUGGLERS RUN 2 119
- SSX SNOWBOARDING 89
- SSX TRICKY 99
- STAR WARS STARFIGHTER 109
- TEKKEN TAG TOURNAMENT 119
- THEME PARK WORLD 79
- THIS IS FOOTBALL 119
- TIME SPLITTERS 1 119
- TOCA 99
- TOMB RAIDER Angel of Darknesss 129
- TONY HAWK PROSKATER 3 .. 109
- WRC 119



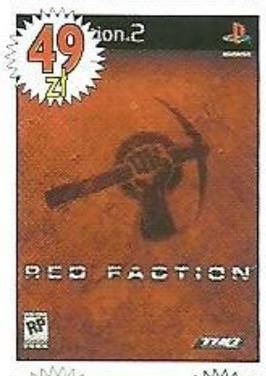


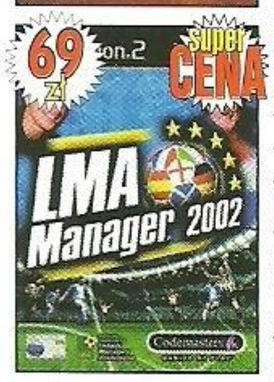


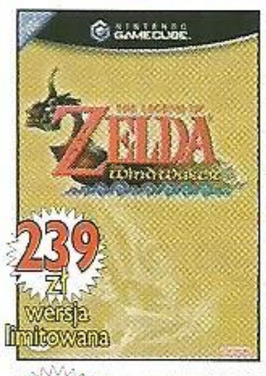




Memory Card 8MB x2







Akcesoria:

- Konsola PLAYSTATION 2 999
- Konsola PLAYSTATION 2 + gra ... 1049
- Konsola PLAYSTATION 2 + film DVD + pilot Sony 1070
- Action Replay 169
- Dual Shark joypad 59
- Dual Shock oryginalny 149
- Kabel S-Video 39
- Kierownica GT Force Logitech . 399
- Klawiatura Logitech 149
- Link Cable 29,90
- Memory Card 8 MB Sony 159
- Memory Card 8 MB Hori 109
- Mysz optyczna Logitech 129
- Pilot Manta 29,90
- Pilot (nieoryginalny) 59
- Pilot oryginalny 159
- Podstawka pionowa 19,90
- Przedłużacz do joypada 19,90
- Przewód optyczny 49
- REGION X (zdejmuje regiony z DVD) 99
- VGA Box uniwersalny (PS2, GCN i XBox) 229

PLAYSTATION/PS ONE

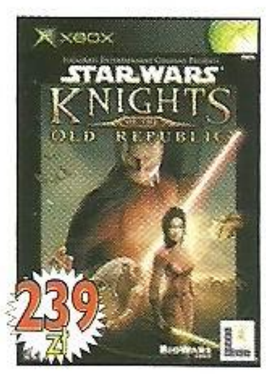
- CRASH 2 99
- CRASH BANDICOOT 3: WARPED 99
- CRASH TEAM RACING 99
- CT SPECIAL FORCES 59
- DELTA FORCE Urban Warfare ... 99
- DRAGON BALL Z 199
- DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES . 49
- FIFA 2003 119
- FINAL FANTASY 8 109
- GAUNTLET LEGENDS 59
- GRAN TURISMO 2 99
- HARRY POTTER 2 119
- JADE COCOON 59
- MEDAL OF HONOR 1+2 119
- MORTAL KOMBAT TRILOGY 59
- NBA 2003 119
- PRO EVOLUTION SOCCER .. 99,90
- RAYMAN 59
- RAYMAN 1 i RAYMAN 2 109,90
- SOUL REAVER 59
- SPYRO 3 109
- TEKKEN 3 99
- TOMB RAIDER 1, 2, 3, 4, 5 59
- WORMS WORLD PARTY 69

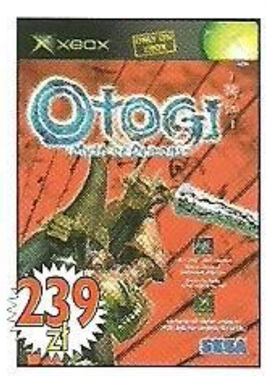
Akcesoria:

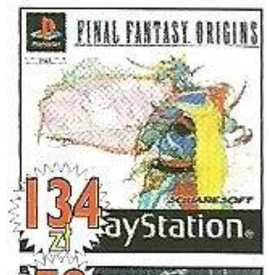
- PS One 429
- Game Hunter Pro 49
- Joypad analogowy DualShark 49
- Kierownica Double Force Big Ben 129
- Link cable 29.90
- Memory card 15 bloków 19.90
- Memory card 30 bloków 29.90
- Memory card 120 bloków 39,90
- Multitap nieoryginalny 69
- Pal converter 49
- Pistolet ..... już od 49
- Przedłużacz 19.90
- RFU Adapter 29
- RGB + AV cable 24.90
- Standard Pad 19.90

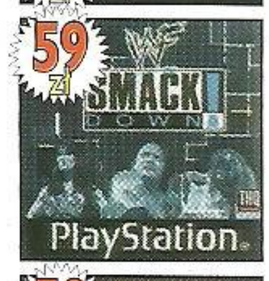
GAMECUBE

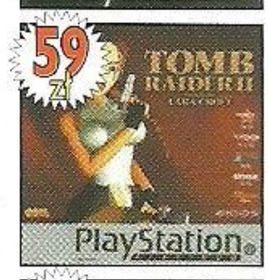
- 007 NIGHTFIRE 229
- ACE GOLF 119
- AGRESSIVE INLINE 119
- BLOODY ROAR: PRIMAL FURY 99
- CAPCOM VS SNK 2 EO 119
- ETERNAL DARKNESS 229
- FIFA 2003 119
- FREESTYLE 119
- HARRY POTTER 2 119
- KNOCKOUT KINGS 2003 209
- LUIGI'S MANSION 189
- MARIO PARTY 229
- MEDAL OF HONOR: FRONTLINE 119
- METROID PRIME 229
- NBA COURTSIDE 2002 159
- NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 . 119
- NHL 2003 219
- PIKMIN 189
- RAYMAN 3 229
- RESIDENT EVIL 209
- RESIDENT EVIL 2 179
- RESIDENT EVIL 3 179
- ROCKY 119
- SIMS (+ prezent) 209











- SMASH BROS MELEE 119
- SPIDER-MAN 229
- SSX TRICKY 119
- STAR WARS: THE CLONE WARS 229
- STARFOX ADVENTURES 229
- SUPER MARIO SUNSHINE 169
- SUPER SMASH BROS. MELEE .. 189
- TONY HAWK'S PRO SKATER 3 229
- TONY HAWK'S PRO SKATER 4 229
- TOP GUN 199
- TUROK EVOLUTION 229
- TWO TOWERS 209
- TY THE TASMANIAN TIGER ... 119
- VEXX 210
- WARIO WORLD 229
- WAVE RACE 119
- WRECKLESS 229
- X-MEN: NEXT DIMENSION 229
- X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE 229

Akcesoria:

- Konsola GameCube 799
- Konsola GameCube + Metroid Prime 899
- GBA <-> GCN Link 29,90
- GCN -> PSX Converter 34,90
- Joypad Joytech - czarny 55
- Joypad Joytech - fioletowy 55
- Joypad Sunflex - fioletowy 39
- Joypad oryginalny 145
- Joypad bezprzew. - BigBen 219
- Joypad wavebird 219
- Kierownica Logitech Force Logitech . 299
- Memory card 4 Mb - nieoryginalna 49
- Memory card - oryginalna 89
- Memory card 8 Mb - nieoryginalna 69
- Plecak 169
- Przedłużacz do pada 19,90
- RF modulator 89
- RF unit do 3 konsol 59
- RGB - znakomita jakość! 59
- RGB cable - oryginalny 129
- VGA Box uniwersalny (PS2, GCN i XBox) 229

X-BOX

- ENCLAVE 239
- FIFA FOOTBALL 2003 229
- GHOST RECON 219
- GUN VALKYRIE 259
- HARRY POTTER I KOMNATA TAJEMNIC . 219
- MARVEL VS. CAPCOM 2 229
- MEDAL OF HONOR: FRONTLINE 229
- NBA LIVE 2002 259
- NBA LIVE 2003 229
- NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 . 219
- PRISONER OF WAR 239
- SOF 2: Double Helix 239
- STAR WARS: Clone Wars 239
- WOLFENSTEIN: Tides of War . 239
- WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS . 139

Akcesoria:

- X-BOX 999
- Joypad XS BigBen 89
- Pistolet GunStation 2 159
- RGB Scart 49
- RGB Scart + Optic Out 79
- RGB Scart + Optic + S-Video .. 119
- i inne ..... tel., www

DREAMCAST

Gry: **WYPRZEDAŻ**
2 gry - 79 zł
3 gry - 99 zł

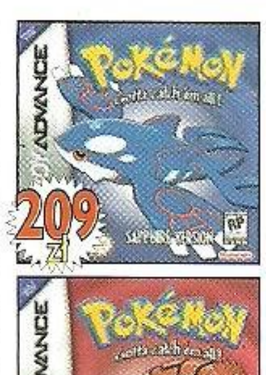
- METROPOLIS STREET RACER .. 49
- NBA SHOWTIME 49
- QUAKE 3 49
- SEGA GT 49
- TOMB RAIDER Last Rev. 49
- UFC 49
- V-RALLY 2 SE 49
- VIGILLANTE 8 2ND 49
- VIRTUA FIGHTER 49

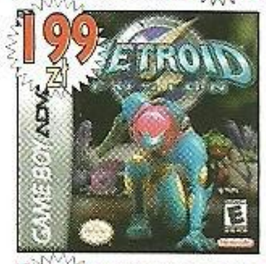
Akcesoria:

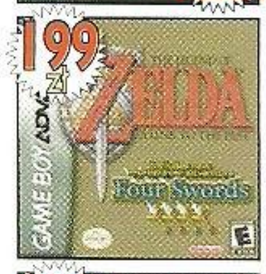
- Joypad Joytech 44,90
- Joypad oryginalny 59
- Karta pamięci 1MB 49
- Karta pamięci 4MB 69
- Karta pamięci oryginalna 59
- Pistolet Bio Gun 99

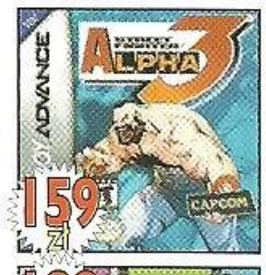
NOKIA - N-Gage

- gry, akcesoria ..... tel.









GAMEBOY ADVANCE

- ADVANCE WARS 199
- BOXING FEVER 149
- BREATH OF FIRE II 159
- CASTLEVANIA: Harmony of Dissonance . 199
- COLIN MCRAE RALLY 2.0 159
- CRASH BANDICOOT XS 189
- CT SPECIAL FORCES 189
- DONALD DUCK ADVANCE ... 139
- DOOM 2 189
- EXTREME GHOSTBUSTERS 99
- EYE OF THE BEHOLDER 149
- FIFA FOOTBALL 2003 189
- FINAL FIGHT ONE 139
- FORTRESS 219
- GOLDEN SUN 199
- GREMLINS 99
- GT ADVANCE 149
- GT ADVANCE 2: RALLY RACING 209
- GT ADVANCE 3 209
- HARRY POTTER 2 199
- HOT WHEELS VELOCITY X ... 159
- HUGO ADVANCE PL 179
- LEGO BIONICLE 199
- LEGO BIONICLE - MATORAN ADVENTURES 199
- LILO & STITCH 159
- LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS 189
- MATT HOFFMAN'S PRO BMX 139
- MATT HOFFMAN'S PRO BMX 2 ... 189
- MEGA MAN 2 159
- METROID FUSION 199
- MINORITY REPORT 189
- MOTO RACER 159
- MOTO RACER 2 159
- MUMMY MANACLE OF OSIRIS 159
- NEXT GENERATION TENNIS .. 99
- PINBALL CHALLENGE 159
- PITFALL - THE MAYAN ADVENTURE 149
- PRO TENNIS WTA TOUR 189
- RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR 189
- RAYMAN 3 199
- SHEEP 179
- STAR WARS E2: ATTACK OF THE CLONES 189
- STREET FIGHTER ALPHA 3 159
- STUART LITTLE 2 189
- SUPER GHOULS 'N' GHOSTS . 179
- SUPER MARIO ADVANCE 2 199
- SUPER STREET FIGHTER 2 - TURBO REVIVAL . 139
- TEKKEN ADVANCE 169
- THE KING OF FIGHTERS EX: NEO BLOOD 189
- THE LOST VIKINGS 199
- TOCA TOURING CARS 199
- TOM & JERRY INFURNAL ESCAPE 189,90
- TOMB RAIDER: THE PROPHECY 159
- TONY HAWK'S PRO SKATER 3 179
- TONY HAWK'S PRO SKATER 4 189
- TUROK EVOLUTION 199
- WARIOLAND 4 199
- WOLFENSTEIN 3D 189
- WORMS WORLD PARTY 159
- X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE 199
- X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE 199
- YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADV 3. 199
- ZELDA Link to Past 199

Akcesoria:

- GAMEBOY ADVANCE 399.00
- GAMEBOY ADVANCE SP 649
- Console protect case 39.90
- Ekranik wymienny 19.90
- Illuminator pro (z zasil. iakum.) 99.00
- Lupa antyrefleksowa 49.90
- Lampka 19.90
- Link cable (4 w jednym) 29.00
- Lupa z podświetleniem 24.90
- Multi link cable 29.90
- Pokrowiec GBA SP 64,90
- Przezroczysty pokrowiec 19.90
- Pudełka na gry (5 szt.) 19.90
- Pudełka na gry (6 szt.) 19.90
- Słuchawki + adapter 39
- Słuchawki GBA SP + adapter 29
- Transparent protection bag 19.90
- Zasilacz + akumulator 49.90
- Zestaw 1: pudełka na gry, link, pokrowiec, słuchawki 59
- Zestaw 2: akumulator, lupa, pokowiec, link . 59

Co zyskujesz zamawiając u nas?

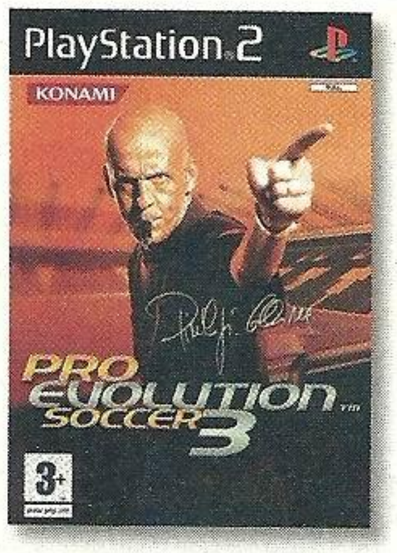
1. Wysyłka do pięciu dni. 2. Akcesoria z półroczną gwarancją. 3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją. 4. Możliwość wysyłki w 24 godz. 5. Zawsze niskie ceny. 6. Profesjonalna obsługa. 7. Produkty bezpiecznie zapakowane. 8. Koszt wysyłki: Poczta Polska 9,50 zł, kurier Stolica 20 zł, Pocztex (24h) 30 zł

TANIO! SZYBKO! SOLIDNIE! WWW.ULTIMA.PL

Pro Evolution Soccer 3

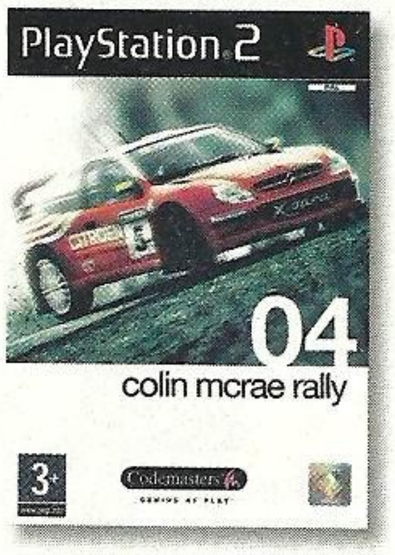
Zamówienie przedpremierowe
Premiera listopad 2003 r.

239 zł



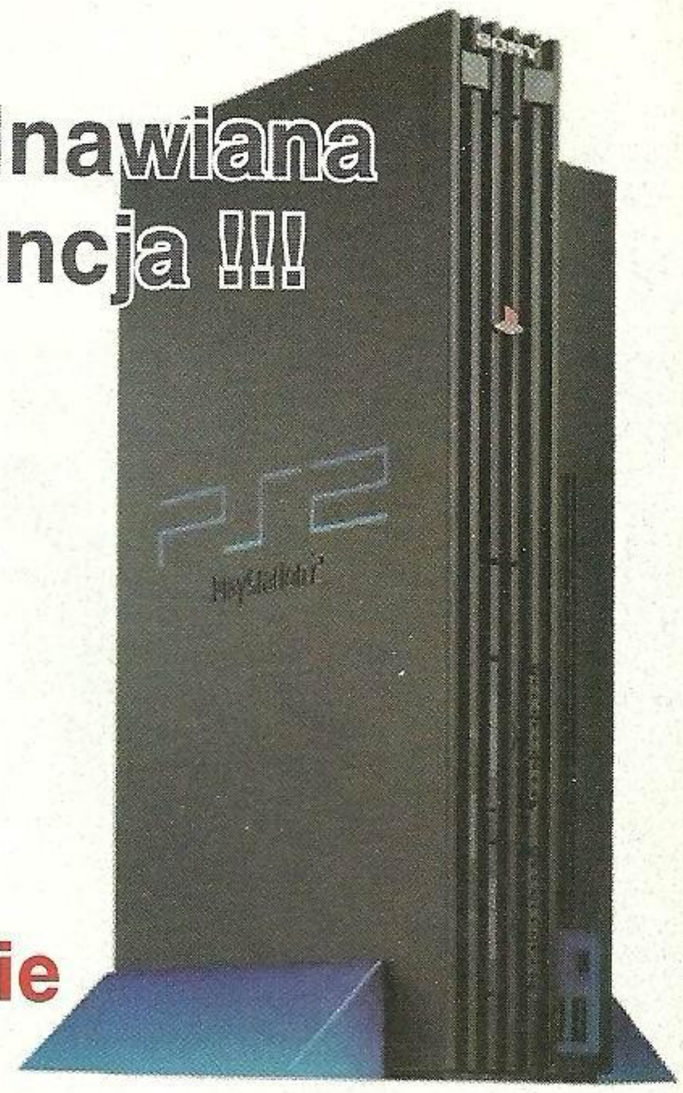
Colin McRae Rally 04

219 zł



PlayStation 2 fabrycznie odnawiana roczna gwarancja !!!

859 zł



nowość w ofercie

Konsola PLAYSTATION 2 + DUALSHOCK 2 + film DVD + pilot DVD

Cena: ~~1270 zł~~
Twoja cena: **1070 zł**

Konsola PLAYSTATION 2 + DUALSHOCK 2 + gra

Cena: ~~1228 zł~~
Twoja cena: **1049 zł**

Konsola PLAYSTATION 2 + DUALSHOCK 2

Cena: ~~1099 zł~~
Twoja cena: **999 zł**

Srebrna konsola PLAYSTATION 2 + 2 x DUALSHOCK 2

(czyta DVD-R), port podczerwieni, super cicha praca

Twoja cena: **1149 zł**

Kierownica LOGITECH DRIVING FORCE
(PS2)

Cena: ~~449 zł~~
Twoja cena: **399 zł**

Konsola GAMECUBE + Metroid Prime

Cena: ~~1199 zł~~
Twoja cena: **899zł**

NOKIA N-GAGE

Konsola
Telefon
MP3 Player
Radio
Organizer

N O W O Ś Ć

Twoja cena: **1699 zł**

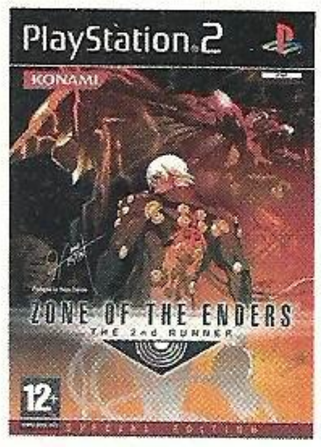
Konsola GAMEBOY ADVANCE SP

Cena: ~~699 zł~~
Twoja cena: **649 zł**

DARK CHRONICLE
(PS2)

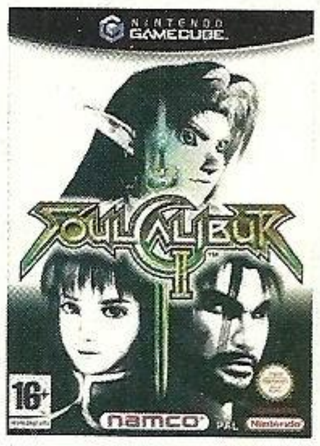
Twoja cena: **229 zł**

ZONE OF THE ENDERS 2nd Runner
(PS2)



Twoja cena: tel.

SOUL CALIBUR 2
(GCN)

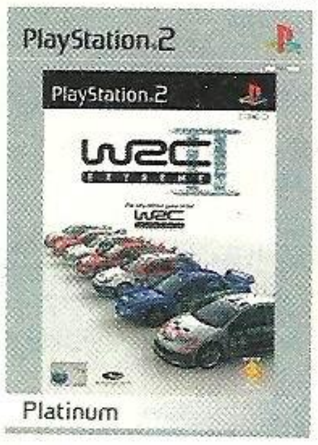


Cena: ~~249 zł~~
Twoja cena: 229 zł

GOLDEN SUN 2
(GBA)

Cena: ~~219 zł~~
Twoja cena: 189 zł

WRC 2
(PS2)



Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: 119 zł

GATEWAY
(PS2)

Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **119 zł**

RATCHET & CLANK
(PS2)

Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: 119 zł

THIS IS FOOTBALL 2003
(PS2)

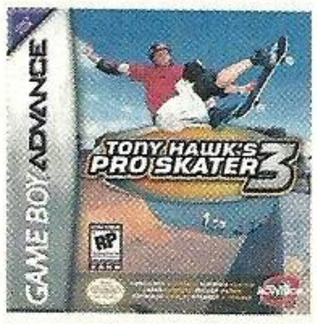
WRZESIEŃ

Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: 119 zł

Karta pamięci HORI + pudełko na kartę.
(PS2)
Made in Japan.
Licencja Sony Magic Gate.

Cena: ~~149 zł~~
Twoja cena: 109 zł

TONY HAWK's PRO SKATER 3
(GBA)

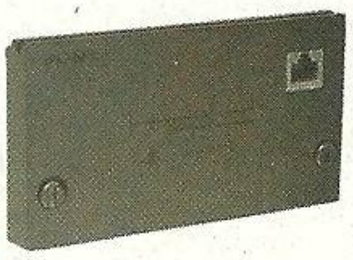


Twoja cena: 89 zł

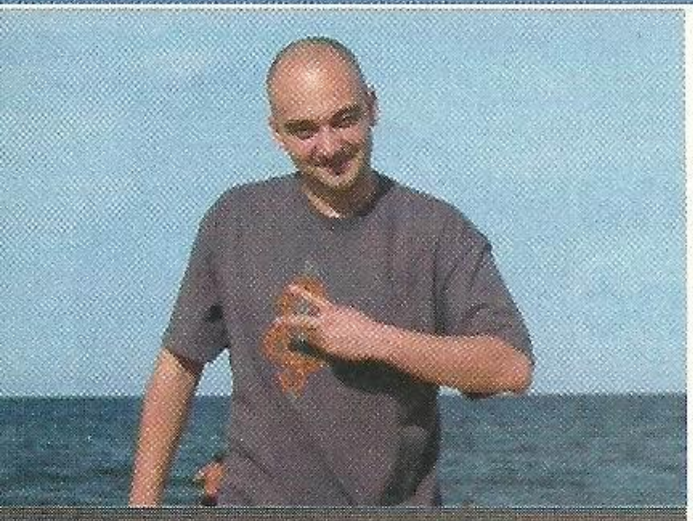
Karta pamięci BigBen 64 Mb (944 bloki !)
(GCN)

Twoja cena: 99 zł

NETWORK ADAPTER
(PS2)



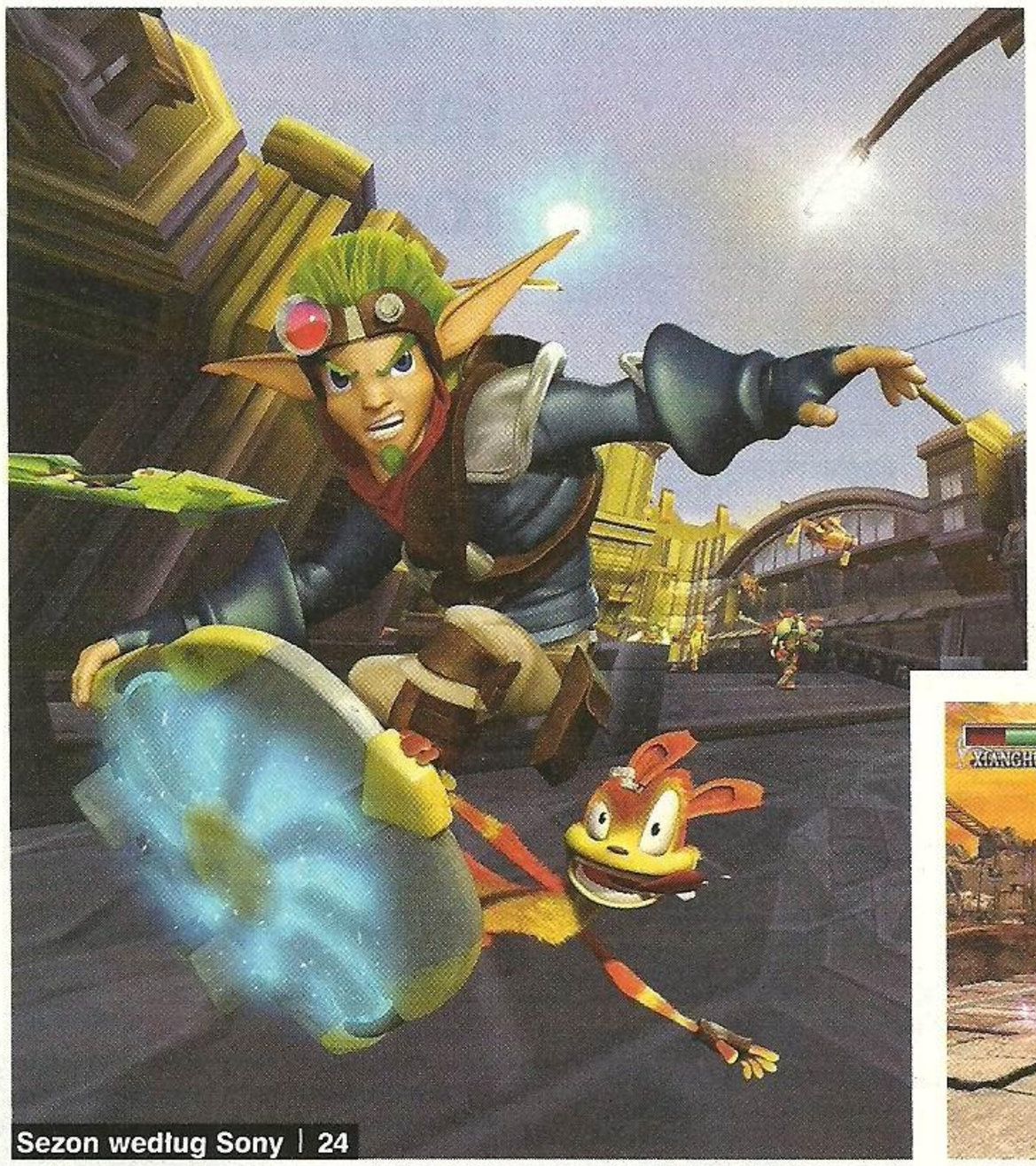
Cena: ~~299 zł~~
Twoja cena: 269 zł



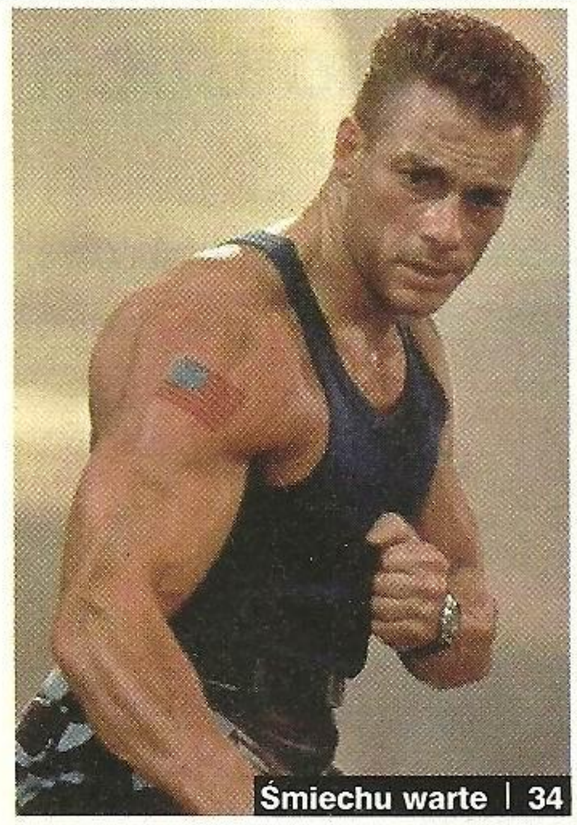
Witajcie!
Numer zdominowały testy roboczych wersji gier Sony na PlayStation 2, które ukażą się jeszcze w tym roku, bądź na początku przyszłego. Z prawdziwą przyjemnością ponownie zagłębiliśmy się w fantastyczne światy Jak&Daxter oraz Ratchet&Clank, wyjeździliśmy wiele kilometrów w WRC3, baliśmy się w Siren i Ghosthunterze, wreszcie radośnie sikaliśmy do butów w Dog's Life. Niestety, zabrakło w tym zestawie Gran Turismo 4 oraz Final Fantasy X-2, które nie mają jeszcze potwierdzonej daty premiery w Europie. Problem z opóźnieniem Final Fantasy X-2 polega zarówno na lokalizacji (Square tłumaczy grę nie tylko na angielski, ale także niemiecki/hiszpański/włoski/francuski itp), jak i licencji – nie wiadomo, czy grę w Europie wyda Sony, czy jeszcze ktoś inny. Natomiast jeśli chodzi o Gran Turismo 4, to Polyphony Digital ma niemal tak dużą dowolność w ustalaniu terminu premiery, jak id software. Po prostu gra będzie ukończona wtedy, kiedy będzie.
Na pytanie „dlaczego to Sezon Według Sony, a nie Nintendo czy Microsoftu?" mogę od razu odpowiedzieć: dlatego, że tylko Sony zaoferowało nam dostęp do grywalnych wersji gier. Microsoft ma przecież nasz rynek w Poważaniu, a Nintendo... Cóż. Najwyraźniej też. Przeglądając materiały prasowe od Konami natrafiliśmy na informację o sprzedaży praw filmowych do serii Silent Hill 3. Ciekawość kazała nam sprawdzić, ile jeszcze gier zmierza na srebrny ekran w postaci kinowego obrazu. Wyobraźcie sobie nasze zdziwienie, gdy okazało się, że ma powstać aż trzydzieści jeden filmów na podstawie gier! I choć niektóre pomysły producentów filmowych są co najmniej niedorzeczne (Pac-Man z aktorami!?), to jednak część z nich może pozytywnie zaskoczyć. Jak choćby Resident Evil: Apocalypse. Pełny raport z poszukiwań znajdziecie w numerze.
Wracając do zapoczątkowanego w poprzednim numerze tematu lokalizacji (uczepiłem się, wiem). Mogę już uchylić rąbka tajemnicy i potwierdzić, że Electonic Arts planuje wydać w Polsce trzy gry na PlayStation 2 po polsku. Będą to: Lord of the Rings: Return of the King, remake Harry Potter and the Philospher's Stone oraz The Sims: Bustin' Out. To dobrze. A nawet świetnie! Mam tylko nadzieję, że reszta dystrybutorów pójdzie za ciosem i będziemy oglądać co raz więcej polskich wersji gier na konsole. Już teraz. W końcu obecna generacja maszyn ma nam wystarczyć do 2006 roku.
Swoją drogą Electronic Arts powinno zrobić eksperyment z tymi grami – wydać je w Polsce w dwóch wersjach. Angielskiej, w normalnej cenie i TYLKO po polsku, na przykład w cenie platyny. Dlaczego tylko po polsku? Otóż zachodni wydawcy nie chcą obniżyć cen gier sprzedawanych do Polski z uwagi na możliwy wsteczny import. To znaczy, że wysłana z Niemiec do Polski gra w dobrej cenie mogłaby szybko zostać wykupiona, a następnie wywieziona z powrotem do Niemiec i sprzedawana tam w niższej cenie, niż standardowa. Wydanie gry tylko po polsku zdecydowanie by temu zapobiegło, a jednocześnie stanowiło ciekawy test dla naszego rynku: ile egzemplarzy dobrej gry na PlayStation 2 można tak naprawdę sprzedać za nieco ponad sto złotych. Bo ceny gier konsolowych w stosunku do zarobków mamy przecież od zawsze koszmarne.
A za miesiąc... Manhunt, czyli nowa gra autorów serii GTA!
Gulash

Robocza muza: 50 Cent - Get Rich Or Die Trying, Boomkat - Boomkatalog, Miasmach 2003, Reni Jusis - Transmisja.

Sto buziaków: Asik! Olo! Miśki najukochańsze!



Sezon według Sony | 24



Śmiechu warte | 34

Soul Calibur 2 | 40

Conflict DS 2 | 54

Freedom Fighters | 58

Super Monkey Ball 2 | 48

XGRA | 56

SPECJAŁ

Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

Sezon według Sony 24
W redakcji wylądowało dziewięć grywalnych wersji nadchodzących gier na PS2 prosto od Sony. Sprawdzamy w akcji JAK II Renegade, Ratchet & Clank 2, Siren, Ghosthunter, WRC 3, Dog's Life, Eyetoy: Groove, Hardware i Destruction Derby Arenas.

Śmiechu Warte czyli z gier do filmów 28
Z wykorzystaniem licencji filmowej gry video nigdy nie miały problemów. Są zarówno pozycje dobre (Buffy), jak i żałosne (Robocop). Jednak co stanie się, gdy producenci zechcą z gry zrobić film? Co się dzieje w branży filmowej w specjalnym raporcie.

NEWSY

Co na horyzoncie i poza nim

Medal of Honor: Rising Sun 18
Pearl Harbor i Filipiny - przetestowaliśmy pierwszą grywalną wersję kontynuacji wspaniałego Frontline.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow 21
Ubi Soft opublikowało pierwsze informacje i screenshoty z nowych przygód Sama Fishera.

RECENZJE

Testujemy najnowsze gry

Soul Calibur 2 40
Arcydzieło Namco nareszcie w Europie.

Conflict: Desert Storm 2 . 54
Amerykańscy chłopcy wracają do Bagdadu.

Freedom Fighters 58
Inwazja Sowietów na USA w nowej grze autorów Hitmana.

Lethal Skies 36
Energy Airforce 37
Dirt Jockey 38
Hot Shot 38
Baldies 38
Tall Infinity 38
Elemental Pinball 38
Block Buster 38
Bombastic 39
Super Monkey Ball 2 48
Agassi Tennis Generation 49
Cabela's Deer Hunt 2004 50
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds 51
Hunter The Reckoning: Wayward 52
Reel Fishing III 53
London Racer WC 53
Beach King Stunt Racer .. 53
World Racing 53
XGRA 56
Robocop 57
Disgaea 60
Romance of the Three Kingdoms VIII 61

STAŁE

Stałe działy, bez których nie może się obejść

Pocket Warrior 62
Final Fantasy Tactics Advance! Wielki powrót Banjo-Kazooie! Cztery strony!

Gangsta's Paradise 66
Sekrety Grand Theft Auto: Vice City

Mobile Arena 68
Kolejne wieści o Nokia N-Gage.

Tipsy & Tricks 69
Cheaty, triki i wspomaganie dla wszystkich potrzebujących.

Fight Club 70
Trzy postacie z Soul Calibur 2 w maglu Ogiego.

Neon 72
Radosna twórczość czytelników i autorów N+.

Archiwalia 76
Brakuje jakiegoś numeru? Zamów tutaj, a niebawem przyjdzie pocztą.

FAQ 79
Banan na właściwym miejscu.

Konkurs 82
Wygraj JAK II Renegade!

Hotshots 83
Najgorętsze screeny w tym miesiącu podane na kredzie. Project Gotham Racing 2 co raz bliżej...

04™

colin mcrae rally

Sprzedaż wysyłkowa:
ULTIMA
(0-22)654-60-42
www.ultima.pl

Codemasters®
GENIUS AT PLAY™

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

PlayStation®2

Logitech

Do gry CD Projekt rekomenduje kierownice firmy Logitech

© 2003 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). Wszelkie Prawa Zastrzeżone.
"Codemasters"® jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Codemasters. "Colin McRae Rally 04"™
i "GENIUS AT PLAY"™ są znakami towarowymi Codemasters.

news

X03

Trzecia już wystawa poświecona w całości Xboksowi, a zwana po prostu 'X' miała miejsce w Nicei w dniach 16-17 września.

Dwie poprzednie edycje były wprawdzie trochę bardziej wystawne, ale także na tej dziennikarzom niczego nie brakowało – przede wszystkim zaś darmowego jedzenia i picia oraz świetnej muzy – przygrywał Massive Attack, co by byli zadowoleni i potem nie narzekali na to, co zobaczyli. Tym bardziej, że mieli trochę powodów, bo tym razem Microsoft za dużo nie pokazał. Choć kilka naprawdę niezłych tytułów się znalazło. Ale zacznijmy może od Xbox Live!, które powoli zaczyna opanowywać następne kraje Starego Kontynentu.

Kolejnymi państwami na liście Microsoftu są: Austria, Finlandia, Norwegia, Szwajcaria, Dania, Irlandia i... Nie, niestety Polska się nie załapała. Nie ma Xpudła, to po co nam Live! We wszystkich wymienionych państwach Xbox Live! wystartuje 30 października. Oprócz tego od 14 marca przyszłego roku Microsoft wprowadzi nowe ceny abonamentu za Live! - 6.99 euro za miesiąc lub 59.99 euro za rok grania w sieci. Aby zachęcić nowych graczy do zabawy poprzez swą usługę Microsoft będzie wraz z wybranymi grami oferował kupony udostępniające Xbox Live! na dwa miesiące bez żadnych zobowiązań. Dobra sprawa dla wszystkich wątpiących.

W porównaniu do E3 zbyt wiele nowości na X03 się nie pojawiło. Oto najważniejsze z nich, ekskluzywne dla Xboxa. Namco pokazało po raz pierwszy w Europie swojego action-fpp o tytule Breakdown, w którym wcielimy się w niejakiego Derricka Cole'a walczącego z przeciwnikami nie tylko bronią, ale także przy pomocy pięści i kopniaków. Jednak dopiero na Tokyo Game Show Namco pokaże więcej i być może poda datę premiery. Poczekamy, zobaczymy.

Tecmo przedstawiło dwie gry. Pierwszą jest znane już Dead or Alive, ale tym razem z podtytułem Online, co ją trochę dyskwalifikuje na naszym rynku. Drugą pozycją na liście Tecmo/Team Ninja jest Ninja Gaiden, o którym trochę szerzej przeczytacie na następnych stronach.

Full Spectrum Warrior od THQ niewątpliwie będzie czymś niezłym, ale czy na polu tatycznych, sieciowych strzelanek poradzi sobie z Counter-Strike'em przygotowywanym w studiach Microsoftu? Na rozstrzygnięcie trzeba będzie jeszcze poczekać. Swoją drogą ciekawe, co wybiorą gracze – wydawanie rozkazów i oglądanie jak są realizowane w Full Spectrum Warrior, czy może samodzielnie wykonywane headshoty w Counterze? Stawiamy na to drugie. Z tym, że do premiery obu gier nadal pozostaje minimum pół roku.

Rallisport Challenge 2 od Microsoftu jest przepiękne i niewątpliwie będzie świetnym kawałkiem wyścigów rajdowych – dwa razy więcej tras i czterdzieści samochodów w otoczeniu rewelacyjnej grafiki. Jednak największą siłą tego tytułu ma być gra poprzez Xbox Live! oraz wykorzystanie XSN Sports, czyli wirtualnej ligi, w której będą mogli uczestniczyć gracze z niemal całego świata. Aha, data premiery to 2004 i szkoda tylko, że nie ujęto tego „trochę" precyzyjniej.

Kolejnymi wyścigami będzie następca TOCA Race Driver, tym razem przemianowany przez Codemasters na Race Driver 2 już bez TOCA, a to dlatego, że w grze pojawią się wyścigi we wszystkich niemal kategoriach, oprócz oczywiście F1, WRC czy Indy. Będą GT Sports Car Racing, Street Racing, Rally, DTM, V8 Supercars, Global GT Lights, Rally Cross, Formula Ford, Open Wheel Grand Prix oraz Classic Car Racing. Race Driver 2 ukaże się wiosną przyszłego roku wyłącznie na Xboxa, będzie oczywiście ładniejszy i tak dalej. W każdym razie zapowiada się nieźle.

Jak widać nie ma jakoś super wiele absolutnych nowości, ale oczywiście to nie wszystkie gry pokazane na X03. Jedziemy więc dalej – wiosną nadejdzie z łomotem druga część Steel Battalion o podtytule Line of Contact od Capcomu i będzie wykorzystywać Xbox Live! Tylko kogo stać na ten wściekle drogi kontroler? Peter Molyneux z Lionhead Studios znowu pokazywał Fable, ale do ukończenia gry ciągle jest strasznie daleko, więc nie pozostaje nic poza czekaniem. Podobnie jest z BC od Big Blue Box. Pokazano też Halo 2, ale o nim nie trzeba się rozpisywać i tak wszyscy wiedzą, że będzie hit nad hity, gdy wreszcie ukaże się w pierwszym kwartale 2004. Rare zaprezentowało oczywiście swoje ukochane Kameo: Element of Power i zapowiedziało je na wiosnę przyszłego roku. Tyle, że nadal nie ma żadnych nowych informacji oprócz kilku screenów. Rare nie pokazało za to Perfect Dark Zero, choć plotki przed X03 głosiły, że jest to prawdopodobne. Niestety, oczekiwane przez wszystkich Perfect Dark Zero nie ukaże się prawdopodobnie przed 2006 rokiem, choć podobno na przyszłorocznym E3 Rare wreszcie pokaże grywalną wersję. Albo nie.

X03 wypadło nieźle, ale bez jakiejś nadmiernej rewelacji. W głównej mierze, dlatego że większość z zapowiedzianych tytułów to dość daleka przyszłość, a żaden z hitów nie ukaże się w Europie przed Gwiazdką. Na dokładkę o większości z nich wiadomo już od dawna, a czas oczekiwania ciągle się wydłuża. Dla nas niewątpliwie złą informacją jest to, że co raz więcej i więcej gier ma się opierać na graniu poprzez Xbox Live!, co trochę je w naszym pięknym acz zacofanym kraju przekreśla.

Zaraz po E3 pojawiły się też plotki jakoby Konami szykowało Pro Evolution Soccer 3 na Xboxa, ale jak powiedział przedstawiciel Konami – „Wprawdzie nic nie jest przesądzone, ale z całą pewnością nie stanie się to w najbliższej przyszłości." No tak, ale skoro w listopadzie ukaże się PES3 na PlayStation 2 i PC, to czemu niby nie zrobić go na Xboxa. Prawda?

Inne plotki głoszą natomiast, że w połowie października spodziewana jest obniżka ceny Xboxa do 143 euro, czyli tak nisko, że niżej już chyba nie można – najmocniejsza konsola za około 600 złotych? Można brać w ciemno. Niestety na X03 nikt tych plotek nie potwierdził, ani nie zdementował. Trzeba czekać. ■

Sony Gamer's Day 2003

Niemal równolegle do X03 w Stanach odbyła się impreza o nazwie Sony Gamers Day 2003.

Japoński moloch pokazał na niej kilka najbardziej oczekiwanych tytułów na PlayStation 2, w tym szeroko omawiane w tym numerze Jak II oraz Ratchet & Clank 2 i Medal of Honor: Rising Sun. Ale o nich przeczytacie dalej.

Z innych gier Sony pokazało Syphon Filter: Omega Strain, które, niespodzianka, będzie wykorzystywało Network Adaptora i to nie do ściągania jakichś tam dodatków (choć to też, ale o tym później), ale do normalnego grania. SF: Omega Strain skupi się na współpracy – w sieci będzie mogło szaleć od dwóch do czterech graczy i aby pokonać wrogów i rozwiązać zagadki, zostaną zmuszeni do współpracy. Gracze będą się osłaniać, odciągać przeciwników, a także pomagać sobie przy wchodzeniu na wyżej położone miejsca. Na Gamers Day pokazano fragment, gdzie jeden gracz pomaga drugiemu wejść na dach pociągu, a potem rewanżuje się koledze wciągając go na górę. Dzięki takiej współpracy można znaleźć np. przydatne bronie i ułatwić sobie przejście poziomu. Czyli się opłaca. Syphon prezentuje się dobrze, ale to nic dziwnego – premiera ma nastąpić jeszcze przed Świętami.

Kolejną oczekiwaną grą wykorzystującą Adaptora, a pokazaną na Gamers Day był SOCOM II, który wprawdzie nie przyniesie jakichś rewolucyjnych zmian w stosunku do części pierwszej, ale z całą pewnością będzie większy, ulepszony, trochę ładniejszy, a przeciwnicy jeszcze sprytniejsi. No chyba, że zagracie w sieci z przedszkolakami. Developer zapowiada również, że kampania dla pojedynczego gracza będzie o wiele bardziej satysfakcjonująca niż poprzednio. SOCOM II będzie obsługiwał progressive scan i tryb 16:9, a ciekawą sztuczką ma być przyzwyczajanie oczu do ciemności i gorsza widoczność po wyjściu z mroku na światło. Premiera również jeszcze przed Świętami, przynajmniej w USA.

Gran Turismo 4 się zbliża i pędzi co raz szybciej. Na Gamers Day pokazano kolejną nową trasę. Położone we Włoszech Citi Di Aria („Miasto w powietrzu") oczywiście wygląda fotorealistycznie i prześlicznie, widać graficy nie próżnowali. Polyphony bardzo poważnie podeszło do AI przeciwników i podobno konsolowi kierowcy jeżdżą tak dobrze, jak najlepsi gracze. „Prawie" znaczy, że są o jakieś 0.3 sekundy gorsi. Niewiele – chyba będzie ciężko, ale mamy nadzieję, że oprócz tego konsolowy przeciwnik będzie popełniał jakieś „ludzkie" błędy, bo ściganie się z bezbłędnymi cyborgami to żadna przyjemność. Najlepszą z informacji jest natomiast to, że najprawdopodobniej GT4 zawita do nas dokładnie na Święta.

A teraz trochę o tym, co prawdopodobnie nieprędko trafi do Europy – Final Fantasy XI. Sony ogłosiło, że od marca przyszłego roku FFXI będzie sprzedawane razem z twardym dyskiem o pojemności 40 GB. A żeby być bardziej szczegółowym powiemy, że gra zostanie na tym dysku po prostu zainstalowana! Wraz z media playerem (muzyka, video, zdjęcia, a także... gry!) Sony i kilkoma innymi, tajnymi póki co dodatkami. Ponadto będzie można podobno zgrać na dysk dowolną grę i bawić się bez męczenia napędu ciesząc się krótszym oglądaniem napisu „Loading". Tego jeszcze nie było! Wygląda na to, że Sony poszło po rozum do głowy – za jednym zamachem dostaniemy przydatny sprzęt i grę z kultowej serii, a to wszystko za jedyne 99 dolarów amerykańskich. Jednak wzorem Japonii granie w FFXI będzie płatne, i to słono – 12.95 USD za miesiąc. Może w Stanach stać będzie graczy na taki luksus, w Polsce raczej nie. Ale to nie nasze póki co zmartwienie, bo Sony Computer Entertainment Europe milczy w sprawie twardego dysku, a przecież coraz więcej gier ma wykorzystywać dobrodziejstwa tego sprzętu – żeby nie szukać daleko choćby Syphon Filter: Omega Strain i prawdopodobnie SOCOM II, że o Pro Evolution Soccer 3 nie wspomnimy.

I to tyle wieści z Sony Gamers Day 2003. W następnych numerach mamy nadzieję zamieścić obszerniejsze zapowiedzi Gran Turismo 4, Syphon Filter: Omega Strain i SOCOM II. ■

■ Filmy z **Viewtiful Joe** znajdziecie pod adresami: **http://www.cube-europe.com/movies/dfeed-viewtiful-level1boss.wmv** oraz **http://www.cube-europe.com/movies/dfeed-viewtiful-level2.wmv**

Downhill Domination

■ **Developer:** Incog Inc.
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Wydawca:** Sony
■ **Termin:** 2004

Ostatnio chłopaki z Incog. Inc zajmują się trochę innymi klimatami, niż w ich najbardziej znanym tytule – Twisted Metal: Black. Najpierw była wojna potworów, czyli War of the Monsters. Teraz szykują Downhill Domination – jazdę na rowerach górskich. I to jaką jazdę! Widząc takie gry odzyskuje się wiarę w umiejętności programistów zgłębiających PlayStation 2. A jest w Downhill Domination na co popatrzeć.

Ogólne założenie jest zbliżone do wszystkich innych gier z gatunku sportów ekstremalnych – szalona jazda z czesaniem najbardziej wydumanych trików, jakie tylko przyjdą do głowy programistom. Czyli SSX na rowerze górskim, ale… Ale Downhill Domination urywa po prostu łeb rozmiarami tras i tym, co się na nich dzieje. Trasy są nie tylko długie (zjechanie z góry zajmuje prawie pięć minut!), ale również bardzo szerokie, rozwidlają się nieustannie i są zakręcone jak to tylko możliwe. Można zapomnieć o monotonni – pędzimy wśród drzew mijając je o milimetry, cudem unikamy zderzenia z turystą, potem na drogę wybiegają jelenie i chwilę jedziemy pośród stada, wpadamy w koryto strumienia, aby po chwili wraz z wodospadem spaść kilkadziesiąt metrów niżej i za sekundę wparować do opuszczonej kopalni… Na trasie syberyjskiej można zapoznać się nawet z białym niedźwiedziem, co do najprzyjemniejszych rzeczy nie należy. Podobnie jak kraksy, których nie tylko jest mnóstwo, ale także wyglądają bardzo boleśnie. Dzieje się po prostu multum, a jazdę dodatkowo uprzyjemniają takie wydarzenia, jak pioruny walące w drzewa (które oczywiście stają w płomieniach), lawiny kamieni, spadające ze stropu jaskini stalaktyty oraz rozmaite pojazdy – od samochodów, przez ratraki aż do czołgów. Gdyby policzyć jeszcze małe zwierzątka latające czy biegające to wyjdzie nam jakaś ogromna liczba elementów, które służą tylko i wyłącznie upiększeniu lub urozmaiceniu jazdy.

A to wszystko pomyka niesamowicie szybko i w sześćdziesięciu klatkach na sekundę niemal zupełnie bez spowolnień. Imponujące. No i nie można zapomnieć, że jeden przejazd po trasie to zaledwie liźnięcie tematu. I dziesięć razy może być mało na poznanie wszystkich sekretów, skrótów i dróg wiodących do mety. Gdy weźmiemy pod uwagę fakt, że tras jest w sumie dwadzieścia siedem, to z Downhill Domination robi się gra na długie, długie godziny. Wypełnione adrenaliną.

Trasy w Downhill Domination podzielono na trzy typy: Free Ride czyli najdłuższy z wyścigów po całej trasie bez zasad; Technical Downhill – trudny, naszpikowany przeszkodami wyścig dla ośmiu zawodników oraz Mountain Cross – krótka trasa w stylu motocrossowym – dużo skoczni i okazji do czesania trików. Na każdej z gór znajdziemy po jednej trasie z każdego typu, a same stoki są rozrzucone po całym świecie. Są Włochy, USA, Rosja, Hawaje i Japonia i jeszcze kilka innych, które poznamy dopiero po ukazaniu się europejskiej wersji gry.

Ale nie samą grafiką Downhill Domination żyje. Także szybkością, agresją, trikami i muzą. Z

naciskiem na agresję. W DD triki nie nabijają paska turbo, za to dają nam coraz skuteczniejsze bronie do walki z przeciwnikami – zaczynamy z gołymi pięściami, ale po wyczesaniu kilku trików czy zwaleniu przeciwnika z siodełka można dorobić się solidnego kija czy butelek, którymi można rzucać z morderczą skutecznością we frajerów ważących się nas wyprzedzić. Dźwiękowo też będzie dobrze – solidny soundtrack przeplatający hip-hop z ostrym rockiem i metalem będzie nas zagrzewał do walki do ostatniej sekundy wyścigu.

Oby Downhill Domination jak najszybciej dotarło do Europy – dawno nie było tak ładnie wyglądającej i ostrej hardcore'owej zręcznościówki i to na rowerach górskich.

newsflash

■ **True Music**
Jak donosi Activision - soundtrack do True Crime (GC, PS2 i Xbox) będzie liczył ponad pięćdziesiąt znanych utworów z przewagą hiphopu. Na liście wykonawców znajdują się m.in. Snoop Dogg, Ice Cube, Bad Azz i Jay-O Felony.

■ **James Earl Cash w sieci**
Najnowsza gra Rockstar, zatytułowana Manhunt doczekała się witryny internetowej. Jej adres to **http://rockstargames.com/manhunt**. Gra ma ukazać się 19 listopada, a jej fabuła dotyczy skazanego na karę śmierci więźnia imieniem James. Na chwilę przed egzekucją bohater zostaje nieoczekiwanie zwolniony z kicia, ale szybko okazuje się, że wplątano go w grę, w której jest zwierzyną łowną.

■ **Coraz więcej Karaoke**
Datel szykuje się do wydania gry muzycznej na PS2 pod tytułem „Karaoke Party". KP będzie sprzedawane w komplecie z dwoma zestawami słuchawek z mikrofonem. W grze pojawi się ponad dwadzieścia prawdziwych kawałków do zaśpiewania, a na liście wykonawców znajdują się między innymi Justin Timberlake, Britney Spears i Pink. W przyszłości Datel planuje wydawać rozszerzenia do gry w postaci następnych krążków DVD z nową zawartością.

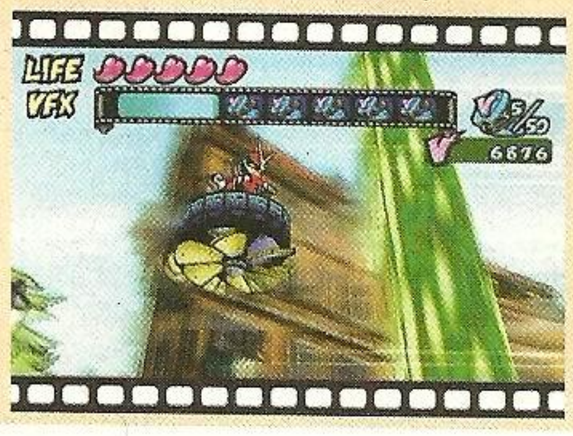
■ **Nie ma miejsca dla małych...**
Jak wynika z raportu opublikowanego przez BBC Online, koszty developerów związane z produkcją jednej gry na konsolach kolejnej generacji (PS3, Xbox 2) zaczną przekraczać barierę dziesięciu milionów dolarów! Ponieważ ceny gier nie mogą wzrosnąć, mniej zamożne zespoły nie będą miały żadnych szans na prowadzenie samodzielnej działalności i finansowanie swoich projektów bez pomocy bogatych wydawców. To z kolei doprowadzi do monopolizacji i w rezultacie może uśpić rynek. Na zachodzie pojawiły się już nawet propozycje stworzenia państwowych funduszy dofinansowujących developerów, na tej samej zasadzie, jak dzieje się z telewizją, czy sztuką.

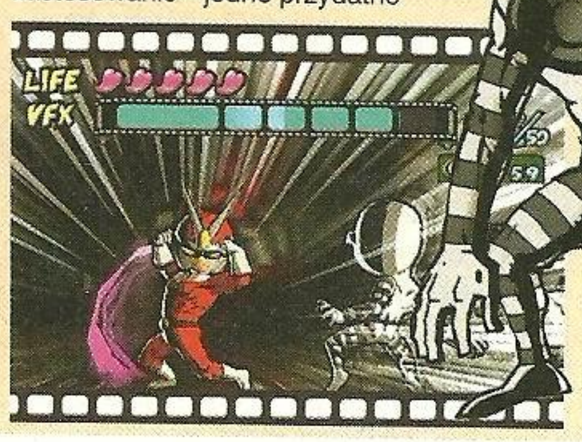
Viewtiful Joe

■ **Developer:** Capcom
■ **Platforma:** GameCube
■ **Wydawca:** Capcom
■ **Termin:** październik 2004

Viewtiful Joe to scrollowana bijatyka łącząca w sobie elementy grafiki 2D i 3D. Tytułowy bohater został wessany wraz z dziewczyną do filmu o superbohaterze imieniem Captain Blue. Okazało się, że legendarny Blue został pokonany i po tamtej stronie ekranu zapanował chaos. Zło i występek muszą zostać powstrzymane, a Joe, jako prawdziwy fan Kapitana, jest jedyną osobą, która może wcielić się w jego postać! Viewtiful Joe najłatwiej jest opisać trzema słowami: efektowny, szybki i trudny.

Wyobraźcie sobie masę kolorowych błysków na ekranie, wyskakujące napisy, genialnie animowanego bohatera z powiewającym szalikiem, dwadzieścia ciosów na sekundę i bossa, którego przechodzi się ponad godzinę! Główny bohater posiada trzy podstawowe moce plus szereg tych, które zdobywa w miarę przechodzenia gry. Te dostępne od początku to Slow, Mach Speed i Zoom. Każda z nich ma dwojakie zastosowanie – jedno przydatne podczas walki, drugie potrzebne do rozwiązywania zagadek. Na przykład Slow zwalnia czas, co pozwala na unikanie pocisków, ale także spowalnia latające platformy; z kolei Mach Speed sprawia, że nasz bohater staje się nie tylko szybszy, ale także zaczyna się palić i może podgrzać atmosferę podpalając kilka filarów podtrzymujących budynek.





Każde wykorzystanie mocy zabiera określoną ilość energii, której maksymalny poziom można podnosić zbierając porozrzucane po poziomach kanistry. Gra podzielona jest na etapy składające się z mniejszych sektorów i działa według prostego schematu – nie można przejść dalej, dopóki nie oczyści się odblokowanego fragmentu levelu. Wszystko to przywodzi na myśl staroszkolne gry, z tą drobną różnicą, że oprawa Viewtiful Joe wywierca dziurę w głowie i wysysa przez nią mózg z oczami. Podczas gry jesteśmy cały czas oceniani przez publiczność. Gdy uda się nam

wykręcić combosa połączonego z kilkoma efektami w tle słychać radosne „Yeeah!", natomiast gdy obrywamy, rozlega się irytujące „Booo!". Pod koniec etapu dostajemy pieniądze w liczbie zależnej od naszych osiągnięć na placu boju. Zdobytą gotówkę możemy potem wymienić na różne akcesoria, albo na kolejne ruchy specjalne. Wielkim plusem jest prostota gry – opanowanie sterowania i ogarnięcie mechanizmu zajmuje pół godziny. Potem pozostaje już tylko czysta akcja w najlepszej postaci, mnóstwo przemyślanych zagadek oraz tony miodu i satysfakcji! Czy warto? Już niebawem się dowiemy.

■ Filmik z Billy'ego ściągniecie pod adresem **http://www.cube-europe.com/movies/giantegg.wmv**, natomiast więcej o Whiplash (w tym trailer) znajdziecie na stronie **http://whiplashgame.com**

Billy Hatcher and the Giant Egg

■ **Developer:** Sonic Team
■ **Platforma:** GameCube
■ **Wydawca:** Sega
■ **Termin:** październik 2003

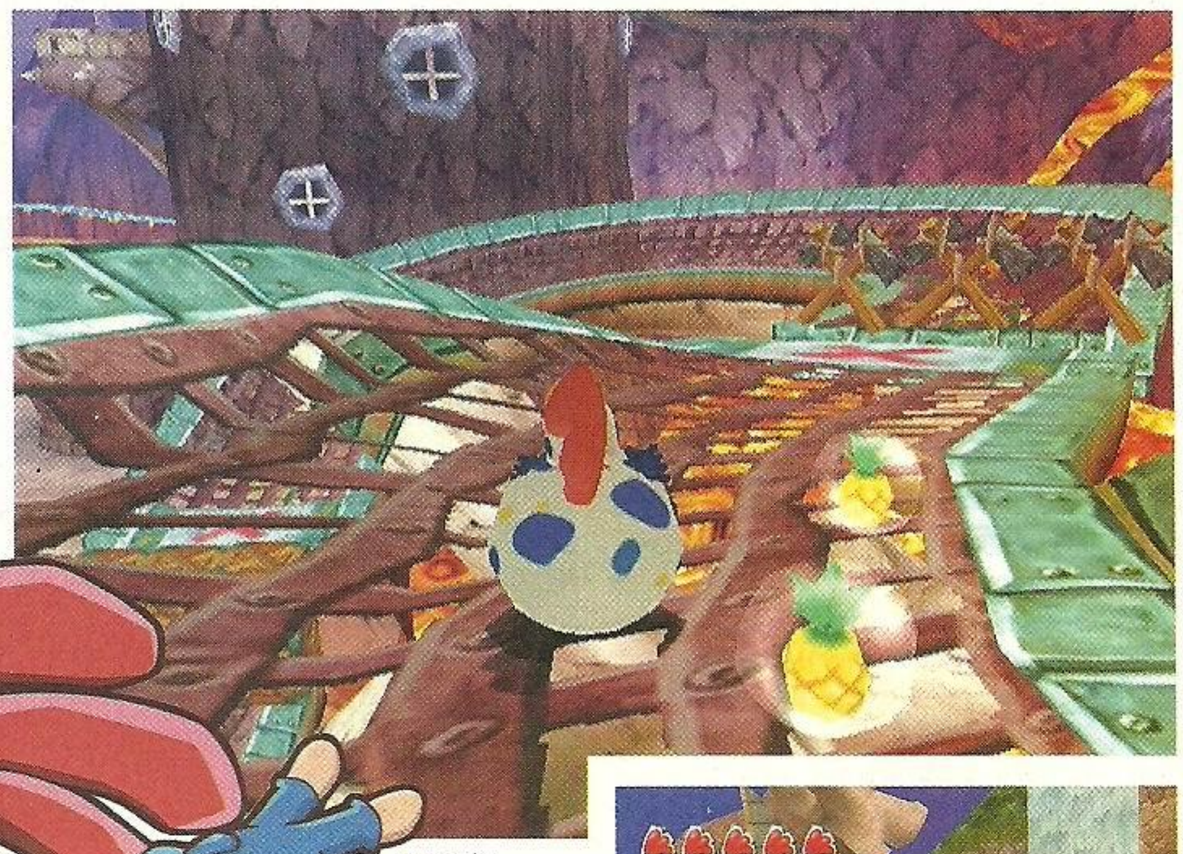
Yuji Naka, autor Sonica, Nights i Phantasy Star Online jest jednym z najbardziej uznanych pracowników Segi. Dlatego jego nowe projekty budzą równie dużo zainteresowania, co nadziei na następną, świetną grę.

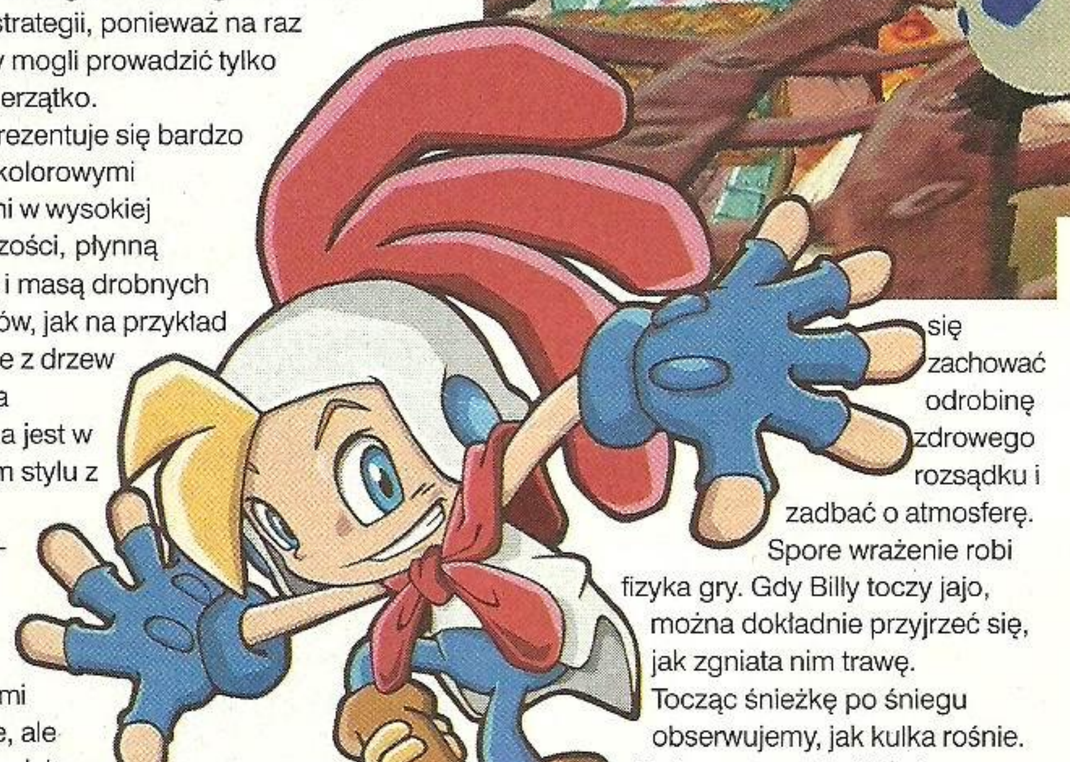
Billy Hatcher and the Giant Egg wprowadza nas do świata, w którym zapanowała ciemność, a kurczaki zostały porwane przez złego króla kruków. Zadania uratowania pierzastych stworzeń podjął się mały chłopiec imieniem Billy, przebrany w magiczny kostium kurczaka. Podczas wędrówki Billy odwiedzi sześć światów z około dziesięcioma misjami w każdym, co daje okrągłą sumę sześćdziesięciu poziomów. Projekty światów łączą w sobie elementy typowo platformówkowe z nieco szybszym, znanym z Sonica podejściem. Jest masa pętli, przyspieszających pól i pierścienie, które wystrzeliwują bohatera z niebotyczną prędkością. Nie zabraknie też eksploracji masywnych etapów i wspinaczki na spore wysokości. Konieczność odszukiwania klatek z uwięzionymi kurakami przywołuje trochę na myśl Ape Escape, ale masa oryginalnych pomysłów i niepowtarzalny styl Yuji'ego Naki sprawiają, że mamy do czynienia z zupełnie oryginalną pozycją.

Głownymi bohaterami gry są... no cóż, nie spodziewaliśmy się, że kiedyś to napiszemy – jajka. Billy może toczyć je przed sobą by rozjeżdżać przeciwników, rzucać i odbijać się dzięki nim wysoko w powietrze. W każdym etapie znajduje się kilka owoców, którymi możemy karmić schowane pod skorupką maleństwo (pamiętajcie, to tylko gra video). Gdy wskaźnik w kształcie jajka zapełni się, Billy może wykonać specjalny ruch, przywołujący na świat naszego podopiecznego. Jak przystało na japońską grę, z jajka wcale nie musi wykluć się

kurczaczek – równie dobrze może to być pingwin, foka, albo coś jeszcze innego. Nasz nowy przyjaciel okazuje się bardzo przydatny przy oczyszczaniu terenu z przeciwników i nieraz jego pomoc będzie konieczna do rozwiązania zagadki. Do tego dochodzi element strategii, ponieważ na raz będziemy mogli prowadzić tylko jedno zwierzątko.

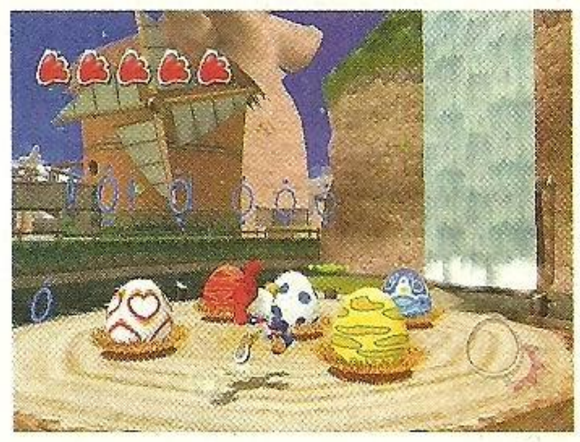
Grafika prezentuje się bardzo ładnie, z kolorowymi teksturami w wysokiej rozdzielczości, płynną animacją i masą drobnych szczegółów, jak na przykład spadające z drzew liście. Gra utrzymana jest w japońskim stylu z małymi kurczaczkami w pieluszkach i z kokardkami na głowie, ale autorom udało





się zachować odrobinę zdrowego rozsądku i zadbać o atmosferę. Spore wrażenie robi fizyka gry. Gdy Billy toczy jajo, można dokładnie przyjrzeć się, jak zgniata nim trawę. Tocząc śnieżkę po śniegu obserwujemy, jak kulka rośnie. Można nawet ulepić bałwana. Także woda wygląda bardzo dobrze, z falującą powierzchnią rozmywającą kontury obiektów. Autorzy zapewniają, że każdy ze światów zaproponuje kilka oryginalnych pomysłów - tak, by gra wciąż oferowała coś nowego.

Co ciekawe - z głośników oprócz instrumentalnych utworów polecą także



piosenki. Jak przystało na produkcję Segi, sterowanie jest bardzo intuicyjne, co pozwala od razu na rozpoczęcie zabawy.

W grze znajdzie się także multiplayer oferujący trzy typy rozgrywki – time battle, stock i hatch. W każdym może zmierzyć się do czterech graczy. Wszystkie tryby są bardzo szybkie i zapewniają masę zabawy. Gra obsługuje progressive scan i dźwięk w systemie Dolby Pro Logi II oraz połączenie GC-GBA (będą mini-gry dla GBA, między innymi... Nights!). Podsumowując - rozbudowane etapy, bardzo ładna grafika, mnóstwo nowatorskich rozwiązań i serce Naki-sana. Czy to może nie wypalić?

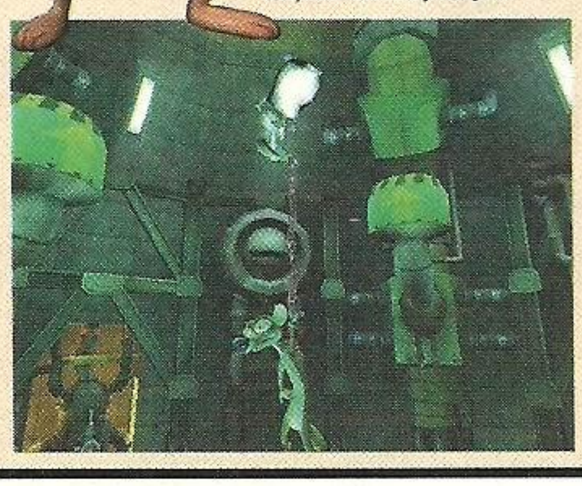
Whiplash

■ **Developer:** Crystal Dynamics
■ **Platforma:** PlayStation 2, Xbox
■ **Wydawca:** Eidos
■ **Termin:** listopad 2003

Wystarczy jedno spojrzenie na Redmonda i Spanxa, by szybko zorientować się, że testy na zwierzętach nie wychodzą nikomu na zdrowie. Na domiar złego, nasza para nie prosiła się o wzięcie udziału w eksperymentach i jedynym wyjściem jest ucieczka z laboratorium podstępnej firmy Genron Co. Jak przystało na prawdziwych uciekinierów, dzielne zwierzaki zostały skute łańcuchem i nie mogą oddalić się od siebie na większą odległość niż pół metra. Nam przyjdzie kierować Spanxem - przerośniętą łasicą. Natomiast królik Redmond posłuży jako niezbędna pomoc w walce i przyda się przy rozwiązywaniu zagadek. Wsadźcie królika do beczki z kwasem, a będziecie mieli śmiertelnie niebezpieczną broń na łańcuchu. Albo podpalcie mu futerko i urządźcie sobie pokaz fajerwerków!

Redmond może pomóc także w inny sposób. Na przykład można wyrzucić go w powietrze by złapał się krawędzi półki i podciągnął Spanxa na górę. Jednak jego podstawową funkcją jest udawanie inteligentnego morgensztera (czyli kuli zamocowanej na łańcuchu) i koszenie przeciwników w locie. Obok podstawowych ciosów swoje miejsce znajdą też specjale, jak choćby 360 stopniowe obroty, które będzie można wykonać po zapełnieniu odpowiedniej części specjalnego licznika. Do tego dochodzi jeszcze prosty system combosów pozwalający na wyprowadzanie serii składających się z ciosów królika i ciosów królikiem. Idea godna pochwały – przyznacie. Przed graczem stanie dwanaście lokacji, każda z trzema sporymi etapami. Po drodze trzeba uwalniać więzione w klatkach zwierzątka i nieustannie walczyć z pracownikami laboratorium, wśród których znajdą się łysi ochroniarze, sekretarki-ninja, mechaniczne zwierzaki i naukowcy w żółtych kombinezonach chroniących przed promieniowaniem. Niestety, przeciwników można jedynie ogłuszać, dlatego podczas ewentualnego cofania się zawsze będzie co robić. Na pocieszenie zdradzimy, że z pomocą przyjdą nam uratowane zwierzątka, chętnie zajmujące się obsługą firmy Genron.

Wizualnie Whiplash przedstawia się bardzo obiecująco. Grafika jest stylowa i projektantom postaci nie można odmówić ani talentu, ani okrutnego humoru. Pieszczony prądem łasic wygląda zupełnie jakby przed chwilą wyszedł z testowania freonu na zwierzętach, a szaleństwo patrzące królikowi z oczu potrafi przenieść się na gracza. Otoczenia są dopracowane i oferują sporo detali i różnorodność. Bohaterowie mają charakter i pomimo niewielkiej ilości szczegółów prezentują się bardzo fajnie. Nie zapomniano też o innych zwierzątkach, jak choćby o małpkach, które w połączeniu z zimnymi stołami operacyjnymi i metalowymi klatkami doskonale komponują się w zwariowaną całość. Nie można narzekać na brak klimatu.



Spanx i Redmond wyglądają na niezły duet i ich gra powinna mieć mocne wejście do przeżywającego renesans popularnego gatunku trójwymiarowych platformówek.

UWAGA!!! SPRAWDŹ NOWE CENY GIER I KONSOL!

RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA

05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18

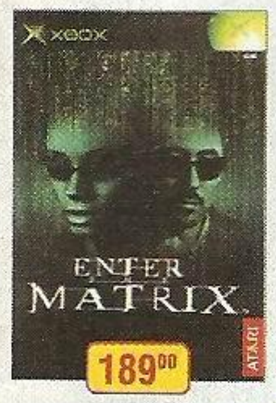
tel. 0-602 32 36 91

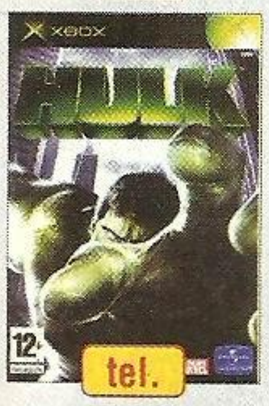
czynne codziennie od 9.00 do 19.00

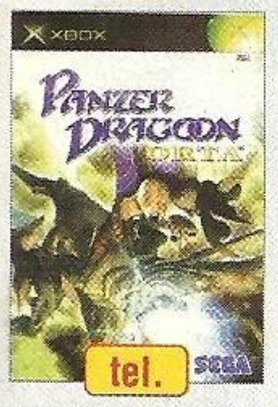
e-mail: renoma@tenbit.pl

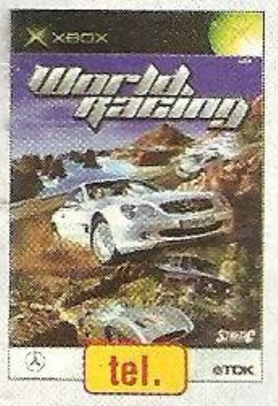
WYPRZEDAŻ

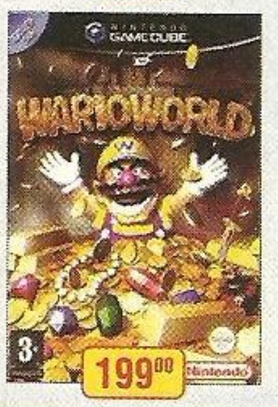
COLIN 3 119,-	PS2
GTA 3 (używane) 89,-	PS2
GTA VICE CITY 179,-	PS2
SPLINTER CELL 119,-	XBOX
GATEWAY 119,-	PS2
METROID PRIME 169,-	G-CUBE
NBA 2K3 ..... 179.-	XBOX
WRC 2 119,-	PS2
TUROK EVOLUTION 119,-	PS2
HULK 179.-	PS2, XBOX, G-CUBE
DEVIL MAY CRY 2 189,-	PS2
TOMB RIDER 159,-	PS2
MATRIX 189,-	PS2, XBOX,G-CUBE









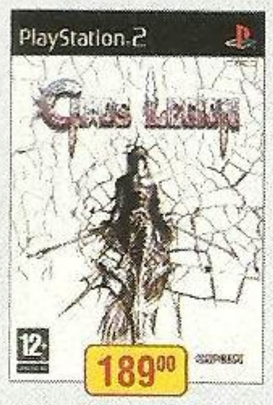


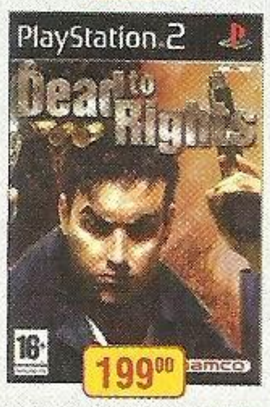
X-BOX

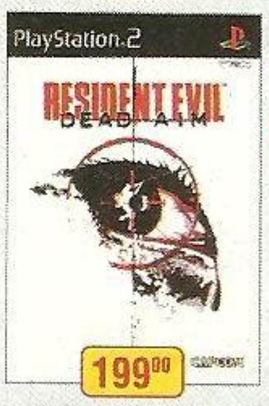
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA X-BOX	**949,- od 599,-**	
KARTA PAMIĘCI ORG	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	199,-	139,-
AGRESIVE IN LINE	199,-	139,-
AMPED	199,-	129,-
BLADE 2	199,-	129,-
BLINX	199,-	139,-
BLOOD WAKE	199,-	129,-
CHASSE	199,-	139,-
CIRCUS MAXIMUS	199,-	139,-
COLIN 3	199,-	149,-
CRAZY TAXI 3	199,-	149,-
DARK ANGEL	199.-	149.-
DARK SUMMIT	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE 3	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE VOLLEYBALL	199.-	149.-
DEAD TO RIGHTS	199.-	149.-
DESERT STORM	199,-	159,-
ENCLAWE	199,-	129,-
F1 2002	199,-	129,-
FUZION FRENZY	199,-	109,-
GUNVALKYRIE	199,-	109,-
HALO	199,-	119,-
HITMAN 2	199,-	129,-
INDIANA JONES	199.-	149.-
ISS 2	199,-	139,-
JET SET RADIO	199,-	129,-
KELLY SLATER'S PRO SURFER	199,-	139,-
LARGO WINCH	199,-	129,-
MATRIX	199,-	159,-
MAX PAYNE	199,-	129,-
METAL GEAR SOLID 2	199.-	139.-
MIKE TYSON BOXING	199,-	129,-
MORTAL KOMBAT	199.-	149.-
MORWIND	199,-	139,-
NBA 2003	199,-	149,-
NBA 2K3	199.-	149.-
NBA STREET 2	199,-	159,-
NHL 2003	199,-	149,-
NHL 2K3	199.-	149.-
ONIMUSHA	199,-	119,-
OTOGI	199,-	159,-
PANZER DRAGON ORTA	199.-	149.-
PRISONER OF WAR	199,-	129,-
PROJECT GOTHAM	199,-	129,-
PROJECT ZERO	199,-	159,-
RALLY SPORT CHALL	199,-	109,-
RACING EVOLUZIONE	199.-	139.-
SEGA GT 2	199,-	129,-
SHENMUE 2	199.-	149.-
SILENT HILL	199,-	139,-
SPLINTER CELL	119.-	99,-
SPYHUNTER	199,-	119,-
SSX TRICKY	199,-	119,-
TAO FENG	199,-	159,-
THE HOUSE OF THE DEAD	199.-	119.-
THE SIMPSONS	199,-	129,-
THE THING	199,-	149,-
TIMESPLITTERS 2	199,-	139,-
TONY 3	199,-	119,-
TRANSWORLD SURF	199,-	119,-
TUROK	199,-	129,-
V-RALLY 3	199.-	139,-
WORLD RACING	199.-	129,-
INNE	tel.	tel.

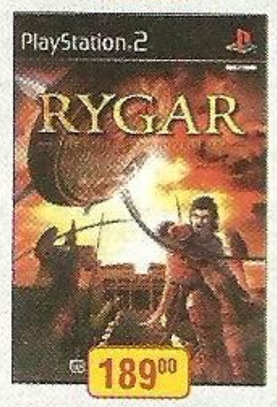
G-CUBE

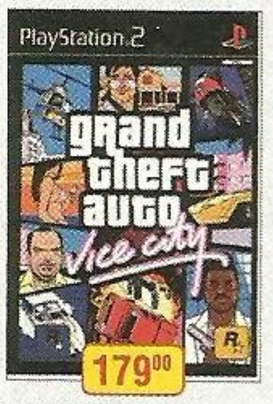
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA G-CUBE	**799,- od 499,-**	
KARTA PAMIĘCI ORG	79,-	
PAD	139,-	
007	199,-	149,-
BATMAN	199,-	119,-
BLOODY ROAR	199,-	149,-
CRAZY TAXI	199,-	149,-
DRIVEN	199,-	119,-
ETERNAL DARKNESS	199,-	149,-
EXTREMA G3	199,-	149,-
F1 2002	199,-	119,-
FIFA 2002	199,-	149,-
ISS 2	199,-	149,-
LUIGI S MANSION	199,-	119,-
MARIO	199,-	149,-
MARIO PARTY 4	199.-	149.-
MEDAL OF HONOR	199,-	149,-
METROID	199.-	149.-
MICKY MOUSE	199,-	149,-
MX RIDER	199,-	149,-
NBA CURTSIDE 2002	199,-	149,-
NEED FOR SPEED	199,-	149,-









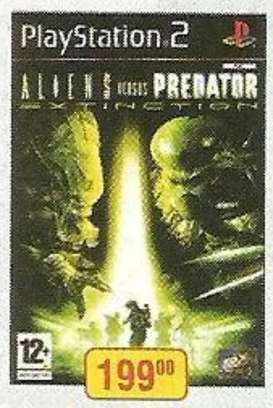


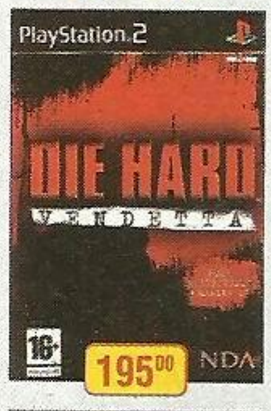
G-CUBE

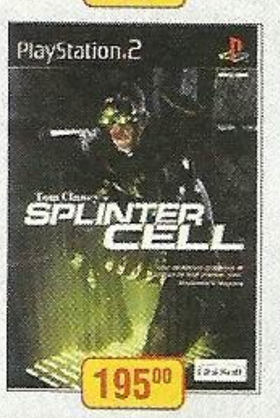
	NOWE	UŻYW.
NHL 2003	199,-	149,-
PIKMIN	199,-	149,-
RAYMAN 3	199,-	119,-
RED CARD SOCCER	199,-	149,-
RESIDENT EVIL	199,-	149,-
RESIDENT EVIL ZERO	199,-	149,-
SONIC 2	199,-	149,-
SPIDER MAN	199,-	149,-
SPY HUNTER	199,-	149,-
SPYRO	199,-	149,-
SSX TRICKY	199,-	149,-
STAR FOX	199.-	149,-
STAR WARS	199,-	149,-
SUPER MARIO SUNHINE	199,-	149,-
SUPER MONKEY BALL	199,-	149,-
TIME SPLITTERS 2	199,-	149,-
TARZAN	199,-	149,-
TUROK	199,-	149,-
UNIVERSAL STUDIOS	199,-	119,-
WAWE RACER	199,-	119,-
ZELDA	199,-	---
INNE	tel.	tel.

PS 2

	NOWE	UŻYW.
PS2	**899,- od 599,-**	
JOYPAD	149,-	tel.
KARTA PAMIECI SONY	**129,-**	**99,-**
KARTA PAMIECI SONY 2 szt	**169,-**	
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
007 NIGHT FIRE	199,-	149,-
ACE COMBAT	199,-	129,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	149,-
AGRESIVE IN LINE	199,-	129,-
ALONE IN THE DARK 4	199,-	99,-
ARMORED CORE 2	199,-	99,-
AUTO MODELISTA	179,-	99,-
BALDUR'S GATE	199,-	99,-
BEN HUR	199,-	139,-
BLADE 2	199,-	129,-
BLINX	199,-	129,-
BLOODY ROAR 3	199,-	99,-
BOND 007	199,-	89,-
BOUNCER	199,-	89,-
BURNOUT 2	199,-	149,-
CODE VERONICA X	119,-	99,-
COLIN 3	199,-	129,-
COMMANDOS 2	199,-	129,-
CRASH 4	109,-	99,-
DARK CLOUD	199,-	99,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	89,-
DESERT STORM	179,-	139,-
DEVIL MAY CRY	119,-	89,-
DEVIL MAY CRY 2	199,-	159,-
DRAKAN	199,-	119,-
DROPSHIP	199,-	119,-
DYNASTY WARIORS 2	159,-	89,-
DYNASTY WARIORS 3	199,-	119,-
ETERNAL RING	199,-	99,-
EXTERMINATION	199,-	99,-
F1 ONE 2001 (SONY)	119,-	89,-
FIFA 2001	159,-	79,-
FIFA 2002	199,-	99,-
FIFA 2003	209,-	149,-
FIRE BLADE	199,-	169,-
FORMULA 1	149,-	99,-
FREEKSTYLE	199,-	149,-
GATEWAY	119,-	89,-
GRAN TURISMO 3	119,-	99,-
GRAN TURISMO CONCEPT	139,-	119,-
GTA 3	139,-	89,-
GTA VICE CITY	195,-	139,-
HALF LIFE	149,-	99,-
HEAD HUNTER	199,-	99,-
HERDY GERDY	199,-	99,-
HITMAN 2	199,-	149,-
ISS EVOLUTION	149,-	89,-
ISS EVOLUTION 2	199,-	149,-
ICO	199,-	99,-
JAK AND DEXTER	109,-	99,-
KELLY PRO SURFER	199,-	129,-
KESSEN	109,-	99,-
KESSEN 2	219,-	159,-
KLONOA 2	199,-	149,-
KNOCKOUT KINGS 2003	219,-	159,-
LEGION EXCALIBUR	209,-	139,-
LOTR: THE TWO TOWERS	195.-	145.-
MATRIX	195,-	159,-
MAXIMO	109,-	99,-
MEDAL OF HONOR	199,-	149,-







PS 2

	NOWE	UŻYW.
MIDNIGHT CLUB 2	199,-	159,-
MIKE TYSON BOXING	199,-	119,-
METAL GEAR SOLID 2	109,-	89,-
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	199,-	159,-
MORTAL KOMBAT	199.-	149-
MOTO GP	119,-	99,-
MOTO GP 2	199,-	99,-
MOTO GP 3	199,-	159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	199,-	99,-
MX 2002	199,-	99,-
NBA 2003	199,-	149,-
NBA 2K3	199,-	149,-
NBA 2 NIGHT	199,-	129,-
NBA STREET	199,-	99,-
NBA STREET 2	199,-	149,-
NEED FOR SPEED	199,-	149,-
NHL 2003	199,-	149,-
NHL 2K3	199.-	149.-
ONIMUSHA	119,-	89,-
ONIMUSHA 2	199,-	149,-
ORPHEN	199,-	119,-
PIRATES	199,-	119,-
PRISONER OF WAR	199,-	119,-
PRIMAL	209.-	139.-
PROJECT ZERO	199,-	129,-
QUAKE 3	109,-	89,-
RACE DRIVER	199,-	119,-
RAYMAN 3	199.-	129.-
RAYMAN M	199,-	99,-
RAYMAN REV	109,-	89,-
RED FACTION 2	199,-	149,-
READY 2 RUMBLE	119,-	99,-
RIDGE RACER 5	119,-	99,-
RING OF RED	199,-	149,-
RUMBLE RACING	199,-	99,-
SAMURAI	199,-	99,-
SHADOW MAN 2	209,-	99,-
SHADOW OF THE MEM	199,-	99,-
SHINOBI	199,-	149,-
SHOX	199,-	119,-
SILENT HILL 2	119,-	99,-
SILENT HILL 3	209,-	169,-
SILENT SCOPE	199,-	89,-
SMASH COURT TENNIS	199,-	99,-
SMUGLERS RUN	119,-	99,-
SMUGLERS RUN 2	119,-	99,-
SOLIDER OF FORTUNE	199,-	119,-
SOUL REAVER 2	199,-	99,-
SPIDER-MAN	119,-	89,-
SPLINTER CELL	199.-	149.-
SPYRO	199.-	159.-
SSX	149,-	89,-
SSX 2	199,-	89,-
STAR WARS STARFIGHTER	119,-	99,-
STATE OF ENERGENCY	179,-	139,-
STREET FIGHTER 3	199,-	99,-
STUNTMAN	199,-	129,-
TEKKEN 4	119,-	99,-
TEKKEN TAG T	109,-	89,-
TENCHU	199.-	159.-
THE MARK OF KIR	209.-	149,-
THE SIMS	199.-	149,-
THE THING	179,-	139,-
THE WAY OF THE SAMURAI	199,-	159,-
THIS IS FOOTBALL 2002	109,-	99,-
TIMESPLITTERS	109,-	99,-
TIMESPLITTERS 2	209,-	149,-
TOCA RACE DRIVER	199,-	119,-
TONY HAWK'S 4	199,-	169,-
TUROK EVOLUTION	149,-	119,-
TWISTED METAL BLACK	199,-	99,-
UFC THROWDOWN	209,-	129,-
UNREAL	199,-	99,-
V-RALLY 3	199,-	99,-
WIPEOUT	109,-	99,-
WRC 2	119,-	89,-
WWF SMACK DOWN	199,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS	109,-	99,-
INNE	tel.	tel.

NOWOŚCI

CHAOS LEGION	tel.
COLIN 4	tel.
DYNASTY WARRIOS 4	tel.
SILENT HILL 3	tel.
SOCOM	tel.
THE HULK	tel.
TOMB RIDER	tel.
VIRTUA FIGHTER 4 EVOL	tel.

WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

■ Trailer **Seven Samurai 20XX** jest tu: **http://www.sammystudios.com/sales/salesdocs/PS2_SS_20XX_trailer.mpg**
Zwiastun **Shadow Ops** znajdziecie tu: **http://www.computergames.ro/download.php?optiune=download&did=1368**

newsflash

■ **Nowe pady dla Xboxa**
Logitech - producent akcesoriów komputerowych wypuścił w Stanach dwa nowe pady do Xboxa. Bezprzewodowy Precision Controller wyposażony jest w podwójny wibrator i kosztuje około dwudziestu pięciu dolarów, natomiast ThunderPad obsługuje autofire z czterema ustawieniami prędkości strzelania i został wyceniony na dwadzieścia dolców. Na razie nie podano jeszcze, kiedy i w jakiej cenie, pady pokażą się na rynku europejskim.

■ **Herezja czy nowy styl?**
W sieci elektronicznych sklepów Fry's Electronics pojawiło się coś o nazwie X-Arcade, czyli pierwszy domowy automat za jedyne 999 zielonych. Do urządzenia wsadza się jedną z dostępnych na rynku konsol (działa między innymi z PS one, PS2, GCN i Xboxem), podłącza się ją do ekranu i specjalnego, automatowego pada i już można zaczynać zabawę. Serce konsoli w obudowie automatu! Gdyby znalazł się chętny, to sklepy Fry's można znaleźć w stanach Arizona, Kalifornia, Oregon, Teksas i Waszyngton. Aha, wspomniany kontroler sprzedawany jest oddzielnie za 149 dolarów...

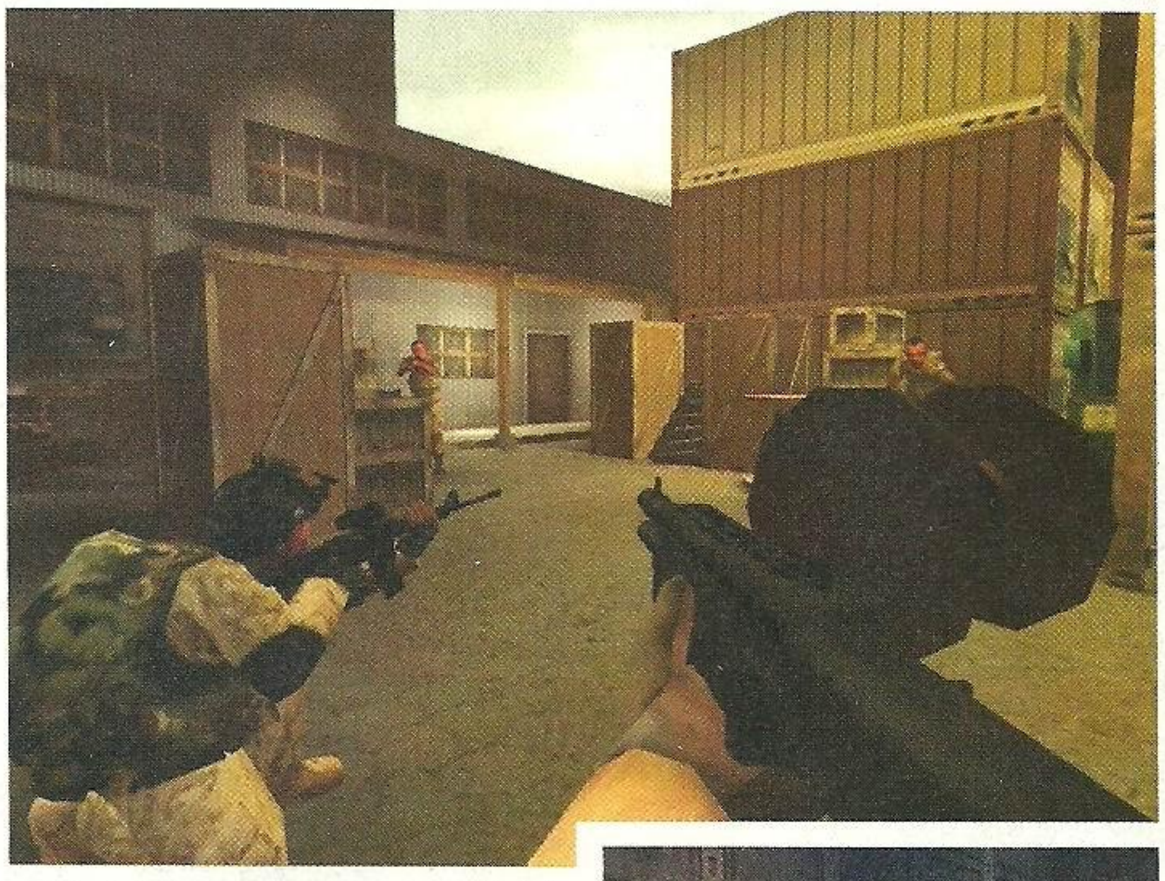
■ **So the FCC won't let me be!**
FCC (Federalny Urząd Łączności) zatwierdził w USA nowy, bezprzewodowy adapter dla Xboxa, firmowany przez Microsoft. Na razie nie podano żadnych szczegółów dotyczących owego urządzenia, a przedstawiciel Microsoftu wyraził wielkie niezadowolenie z powodu przecieku informacji do wiadomości publicznej. Czyżby Gates szykował niespodziankę?

■ **Pokemania!**
Nintendo świętuje piąte urodziny Pokemonów! Japońska firma ogłosiło, że w samym USA sprzedano przeszło 38 milionów gier z bijącymi się stworkami, co stanowi ponad jedną trzecią światowej sprzedaży, plasującej się na poziomie 110 milionów sztuk!

■ **Shin co?**
Genki otworzyło stronę poświęconą swojej najnowszej kreacji z samurajami, pod tytułem Shinsengumi. Witryna znajduje się pod adresem http://www.genki.co.jp/games/ssg/index.html. Dzielni samurajowie z tytułowej ekipy Shinsengumi zajmują się ochroną przed skrytobójcami – w tym także i Ninja. Tenchu od tej drugiej strony? Bardzo możliwe. Wygląd postaci opracował pan Yoji Shinakawa, odpowiedzialny także za serię Metal Gear. Gra ma ukazać się zimą, oczywiście w Japonii.

Shadow Ops Red Mercury

■ **Developer:** Zombie Studios
■ **Platforma:** Xbox
■ **Wydawca:** Atari
■ **Termin:** czerwiec 2004



Tytułowa 'czerwona rtęć' to na poły legendarny materiał mogący służyć do produkcji miniaturowych zapalników do głowic jądrowych. Przy zastosowaniu takiego detonatora wielkość bomby atomowej można by zredukować do rozmiarów walizki, a to oznaczałoby olbrzymie zagrożenie ze strony terrorystów. Organizacje wywiadowcze z całego świata od lat zażegnują się, że Red Mercury to jedynie wymysł fantastów, ale wciąż mówi się o potajemnie prowadzonych badaniach nad tą substancją.
Fabuła najnowszego fpp od Atari rozpoczyna się w momencie, gdy eksperymentalna rtęć zostaje wykradziona przez paramilitarną organizację współpracującą ze skorumpowanym rosyjskim wojskiem. Do akcji wkracza gracz, którego zadaniem jest odzyskanie substancji i bezpieczne dostarczenie jej do właścicieli. Na pokonanie czeka dwadzieścia etapów porozrzucanych po prawdziwych lokacjach, takich jak Syria, Kazachstan, Paryż, Czeczenia, czy Kongo. Większość zadań będzie wymagała pracy w pojedynkę, chociaż nieraz zdarzy się, że dostaniemy wsparcie w postaci oddziału komandosów, pozostających jednak poza naszym dowództwem. W grze znajdziemy dwadzieścia rodzajów broni, choć ilość posiadanego jednocześnie arsenału ograniczy się do czterech sztuk. Do tego możemy nieść tylko jedną broń danego typu, a więc nie zabierzecie trzech ciężkich karabinów. Przykro nam... Każda broń będzie posiadać tryb precyzyjnego strzelania z małym zbliżeniem (jak w Soldier of Fortune 2) choć na składzie

znajdą się także dwa prawdziwe snajperki. Jak mówią autorzy, Red Mercury nie aspiruje do miana realistycznego symulatora komandosa i będzie skłaniał się raczej w stronę filmów akcji rodem z Hollywood. Ma być ostro i efektownie, chociaż to słyszymy zawsze. Ciekawą innowacją jest wprowadzenie szybkiego rzutu granatem – nie musimy zmieniać broni na granat by go użyć, co z pewnością jest bardzo praktyczne. Dodatkowo każdą broń możemy wykorzystać do walki wręcz, co przypomina trochę Halo. Grafika robi dobre wrażenie, ale z pewnością nie jest to szczyt możliwości Xboxa. Z drugiej strony gra jest wciąż we wczesnej fazie produkcji i nie ma sensu narzekać, bo z pewnością jeszcze wiele się zmieni. Obecnie Zombie pracuje nad automatycznym celowaniem, które ma sprawić, że gra będzie dostępniejsza dla szerszej widowni. Ważnym aspektem jest multiplayer, oferujący w tej chwili pięć

podstawowych trybów. Wśród nich znajdzie się także szereg misji wykonywanych zespołowo, co stanowi miłą odskocznię od typowego deathmatcha.
SORM ma spory potencjał i kilka interesujących rozwiązań do spółki z ciekawą fabułą, bardzo istotną dla autorów. Z pewnością wymaga jeszcze sporo pracy, ale ma iskierkę. Oby wyszło z tego coś lepszego, niż Soldier of Fortune 2.

Seven Samurai 20XX

■ **Developer:** Sammy
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Wydawca:** Sammy
■ **Termin:** grudzień 2004

Futurystyczna jatka luźno oparta na „Siedmiu Samurajach" Akiry Kurosawy. Brzmi zachęcająco, prawda? Podobnie jak w klasyce nieżyjącego już Japończyka, tak i w Seven Samurai 20XX przyjdzie nam bronić wioski zaatakowanej przez bandytów. Różnica jest jednak taka, że w rzeczonej grze akcja rozgrywa się w przyszłości, a wioska jest ostatnim ludzkim osiedlem. Zaś rola podłych bandytów przypadła w udziale robotom.
SS20XX będzie grą akcji w ujęciu TPP, w której wcielimy się w młodego, wyposażonego w dwie katany samuraja Natoe. W miarę rozwoju akcji zyskamy możliwość przyłączenia do drużyny kolejnych sześciu postaci, tworząc w ten sposób grupę tytułowych siedmiu samurajów.
Przez cały czas zabawy jesteśmy zmuszeni do walki. Autorzy zaopatrzyli bohatera w sporo pojedynczych ciosów oraz kombinacji (w czasie zabawy dojdą kolejne), łączonych w mordercze serie. Posiada on także umiejętność szybkiego przemieszczania się z jednego miejsca na drugie, co pozwoli na szybką i efektowną eliminację nawet sporych grupek mechanicznych przeciwników.
Warto wspomnieć, że na razie zarówno dash jak i zwykły skok korzystają z tego samego przycisku, co czyni sterowanie trochę nieprecyzyjnym. Zapewne jednak autorzy zechcą to poprawić.
W razie potrzeby można uaktywnić specjalnego power-upa, dzięki któremu Natoe zacznie masakrować wrogów dwoma mieczami jednocześnie. Jak się domyślacie, szykują się bardzo ładne i fachowo nagradzane combosy. Podczas krucjaty napotkamy również potężnych bossów, wymagających nieco bardziej strategicznego podejścia niż wymachiwanie na oślep orężem. W praktyce wszystkie elementy walki bardzo przypominają niedawne Shinobi.
Seven Samurai 20XX może poszczycić się

także prawdziwymi gwiazdami pracującymi przy produkcji gry. Nad designem ponad stu postaci czuwa Moebius, znany francuski rysownik komiksów. Muzyką zajmuje się laureat wielu nagród za kompozycje filmowe - w tym Oskara - Ryuichi Sakamoto, natomiast wszelkimi kwestiami dotyczącymi związków gry z filmem kieruje syn Akiry Kurosawy, Hisao. Postacie zrobione są bardzo ciekawie, w specyficznym, japońskim stylu. Choć da się zauważyć trochę sztuczności, niesłychanie żywa kolorystyka otoczenia sprawia, że SS20XX bardzo przypomina futurystyczne anime. Czy wyjdzie to grze na dobre - na to pytanie odpowiedź przyjdzie z czasem.

UWAGA!

od 20 czerwca wprowadzamy
GRY I MULTIMEDIA PC

POSIADAMY PONAD 300 TYTUŁÓW GIER
DO PS2 ORAZ MNÓSTWO AKCESORII !!!

... od 49 zł

SUPER PROMOCJE !!!

PS 2 + HIT
1139

PSONE + KARTA 1 MB
369

METROID PRIME PAK
849

XBOX + KATALOG
949

ORAZ WIELE INNYCH... ☎

... od 69 zł

NOWA CENA

29

49

NOWA CENA

SUPER CENY GIER DO GAME CUBE`A !!!

TAKI WYBÓR GIER I AKCESORII DO ADVANCE`A JEST TYLKO U NAS !!!

NOWA CENA

139

... od 89 zł

99

!!! ZAPRASZAMY DO NOWEGO SKLEPU !!!

UL. CHMIELNA 98 W WARSZAWIE

(RÓG JANA PAWŁA II I CHMIELNEJ)

☎ (0 22) 620 91 92

NA ZAMÓWIENIA WYSYŁKOWE CZEKAMY POD NR TEL.: (0 22) 814 27 66

REALIZACJA ZAMÓWIENIA OD 24 H !!!

NEOPLUS ! NIESPODZIANKA NA HASŁO

WWW.SWIAT-GIER.COM

ROK ZAŁOŻENIA 1995

ŚWIAT GIER

NOWA CENA

SERWIS

REGENERACJA PŁYT
WYMIANA GIER
RATY

HURT DETAL

... od 59 zł

179
169
169
39

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO XBOX`A W POLSCE !!!

UL. SYROKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
TEL/FAX: (022) 814 27 66
TEL KOM: 0 501 707 919
0 501 196 694

ZAPRASZAMY RÓWNIEZ DO NASZYCH FILII

GEANT FORT WOLA
WARSZAWA
UL. POŁCZYŃSKA 4
TEL: (022) 876 14 48
9.00 - 21.00

games

C.H. WILEŃSKA
WARSZAWA
UL. TARGOWA 72
TEL: (022) 331 60 31
8.30 - 22.00

■ Film z **Rogue Ops** jest tu **http://www.msxbox-mag.com/msxbox_movies/563/Rogue_Ops_Mov1.wmv**, a z Kirby - tu: **http://www.nintendo.co.jp/ngc/gkyj/movies/htp.mpg** i **http://www.nintendo.co.jp/ngc/gkyj/movies/machine.mpg**

Rogue Ops

■ **Developer:** Bits Studios
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** Kemco
■ **Termin:** zima 2003

Skradanki uber alles. Co chwilę pojawia się pozycja wymagająca od gracza bezszelestnego czajenia się na strażników, aby następnie zlikwidować ich jak najciszej. Z drugiej strony mnóstwo gier tylko delikatnie ociera się o ten element.
Rogue Ops będzie pełnoprawną skradanką z widokiem TPP. Na pierwszym planie kobieta imieniem Nikki Connors. Nikki jest agentką antyterrorystycznej organizacji Dark Phoenix. Jej rodzina - córka i mąż zginęli w wybuchu, spowodowanym najprawdopodobniej przez ugrupowanie terrorystyczne Omega 19.
Tak, znowu zemsta. Ale im mniej krwi – tym lepiej dla szefostwa. Nie oznacza to, że w Rogue Ops brakuje zabijania. Jest go więcej, niż można przypuszczać. Po zakradnięciu się za plecy strażnika na ekranie zaczyna rosnąc pasek. W im większym stopniu napełniony, tym łatwiej przyjdzie Nikki pozbyć się przeciwnika. Gdy zdecydujemy się zadać śmiertelny cios, przed oczami stanie nam kombinacja przycisków (ich liczba zależy właśnie od wskaźnika), którą jak najszybciej należy przełożyć na ruchy palców po padzie. Jeśli wstukamy całość - agentka zada strażnikowi kilka szybkich, śmiertelnych ciosów. Gdy jednak pomylimy się przy wklepywaniu combosa, istnieje duża szansa, że zostaniemy zauważeni i zaatakowani. Akcja rozkręca się jeszcze bardziej, gdy przyjdzie nam po cichu zabić poruszającą się postać.
W Rogue Ops stopień zainteresowania strażników naszą osobą dzieli się na trzy fazy. Najbezpieczniejszy jest alarm oznaczony kolorem żółtym. Oznacza to, że ktoś usłyszał kroki agentki, lub padający nieopodal strzał. Jeśli Nikki zostanie zauważona, włączy się alarm pomarańczowy. Wtedy dostajemy jeszcze chwilę, by uciszyć zbyt bystrego przeciwnika. Gdy nam się nie uda, alarm przejdzie w stan czerwony i wszyscy w okolicy widzą o obecności szpiega. W takiej sytuacji pozostaje otwarta walka, pociągająca za sobą konsekwencje w postaci niepotrzebnych plam krwi i większej liczby ciał. Lub ucieczka. Należy dodać, że w niektórych misjach podniesienie czerwonego alarmu zaowocuje koniecznością jej powtarzania, co zapewne nie wszystkim przypadnie do gustu.

Rogue Ops ma do zaoferowania również pewną dowolność w wykonywaniu misji. Jeśli lubicie wyzwania, będziecie mogli spróbować wyrżnąć w pień wszystkich na danym poziomie. Tutaj z pomocą przyjdzie pokaźny, jednak niezbyt oryginalny arsenał Nikki (m.in. pistolet z tłumikiem, karabin snajperski i nie pasujące trochę do klimatu gry Shurikeny). Innym sposobem będzie wywabianie strażników do dogodniejszych dla Nikki miejsc przy pomocy choćby pukania w ścianę. Można też posłużyć się liną z hakiem, by dostać się do szybu wentylacyjnego i ominąć niebezpieczne miejsca. W grze pojawi się także zestaw gadżetów, składający się miedzy innymi z gogli (umożliwiających widzenie w ciemności, podczerwieni lub wykrywanie pobliskich pułapek), zdalnie operowana mini-kamera, w razie potrzeby odwracająca uwagę przeciwników czy specjalny power-up zwiększający szybkość Nikki (efekt przypominający matrix'owy Bullet Time). Praktycznie wszystkie elementy zawarte w Rogue Ops widzieliśmy już w Splinter Cell, MGS'ie lub Tenchu. Może jednak połączenie tych gier okaże się propozycją godną uwagi?

Kirby Air Ride

■ **Developer:** HAL Laboratory
■ **Platforma:** GameCube
■ **Wydawca:** Nintendo
■ **Termin:** listopad 2003

Kirby Air Ride to prosta ścigałka z okrągłym, różowym przyjacielem w roli głównej. Gra jest łatwa i w zasadzie kierowana w stronę młodszych odbiorców. Mechanizm gry jest równie skomplikowany, co model tytułowego bohatera – wystarczą analog i jeden przycisk. Kirby cały czas prze przed siebie i powoli przyspiesza. Wciskając przycisk możemy zwalniać na zakrętach, połykać napotkane na planszy stworki, a także używać specjali. To, jaki efekt wywoła przyciśnięcie guzika zależy od czasu jego przytrzymania i prędkości Kirby'ego. Połkniętymi przeciwnikami można pluć w oponentów, a dodatkowo niektóre zjedzone zwierzątka przekazują naszemu bohaterowi różne zdolności – np. po połknięciu czegoś w kształcie jeża, Kirby może wyhodować na sobie kolce, które kłują każdego rywala znajdującego się w pobliżu. Podobno w grze jest ponad sto dwadzieścia rzeczy do zdobycia! Wyścig jest bardzo zabawny, kapkę dziwny i mało wymagający. Właściwie Kirby sam trochę zakręca i na dobrą sprawę, dojedzie do mety nawet bez naszej pomocy. Otoczenia są dopracowane i bogate w detale. Trasy zostały umieszczone w dosyć charakterystycznych sceneriach typu zielony las, zima na lodowcu, czy wnętrze wulkanu i wyglądają całkiem, całkiem. Zdecydowanie czuć tu japońską wyobraźnię. W tle przygrywają proste melodie a la Mario, ale nie są tak chwytliwe i nie przyłapiecie się na bezwiednym nuceniu ich pod nosem. Nie obędzie się bez multiplayera dla maksymalnie czterech graczy i możliwości połączenia kilku GC w sieć.
Na razie Kirby Air Ride wygląda na idealną propozycję dla młodszych graczy ze względu na przyjemną grafikę, zero brutalności i niewielki poziom trudności.

newsflash

■ **Front Mission na PS2!**
Po tym, jak Square Enix oficjalnie potwierdziło plany wydania nowego FM i zamieściło w sieci stronę poświęconą tej produkcji, przyszedł wreszcie czas na pierwsze szczegóły. Prace nad grą rozpoczęły się w zeszłym roku, a zespołowi developerskiemu przewodniczy Toshiro Tsuchida, jeden z twórców serii. Historia FM 4 ma miejsce sześć lat po wydarzeniach z części pierwszej, a nowymi bohaterami są Daryl i Elsa. Obie postacie mają osobne questy do przejścia, ale wiadomo, że w którymś momencie ich drogi przetną się i staną ramię w ramię. Podobno wśród obsady pojawi się także Maria znana z jedynki. Czwarta część serii Front Mission ukaże się w Japonii już zimą.

■ **„Bojowagwiazda" Galaktyka**
Vivendi Universal zamieściło w sieci stronę poświęconą swojej najnowszej kosmicznej strzelaninie zatytułowanej Battlestar Galactica. Jej adres to **[www.battlestargalacticagame.com]** Znajdziecie tam trochę screenów i parę filmów z gry, jak i informacje o bohaterach i pojazdach. Developerem gry jest angielski zespół Warthog, który zaczerpnął inspirację dla nowej produkcji z popularnego w latach osiemdziesiątych serialu. BG dzieje się czterdzieści lat przed wydarzeniami z filmu, choć jak przystało na strzelaninę, fabuła nie będzie odgrywać tu największej roli. Gra została zapowiedziana na PS2 i Xboxa, a ukaże się w listopadzie.

■ **SaGa w PALu!**
Atari i Square Enix postanowiły wydać Unlimited SaGa w Europie. Do gry dołączony będzie czternastominutowy film Final Fantasy X-2: Prologue. Premiera została wyznaczona na 31 października.

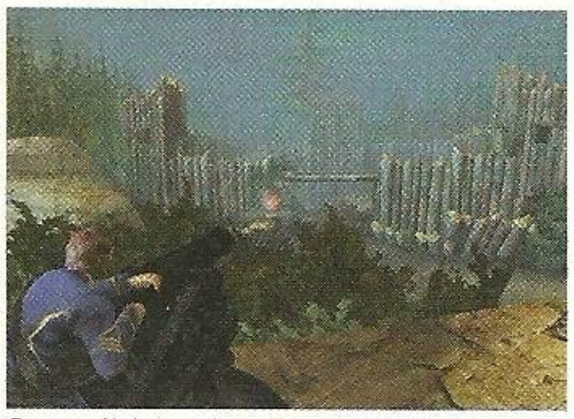
■ **10000$ dla najlepszego**
MLG, czyli Major League Gaming, oświadczyło, że w dniach 25-26 października w Nowym Jorku odbędzie się turniej konsolowy z dziesięcioma tysiącami zielonych do wygrania! Grać będzie się w Madden NFL 2004 na PS2 i Halo. Wzięcie udziału w imprezie kosztuje jedyne pięćdziesiąt dolarów i jeżeli jesteście zainteresowani, powinniście odwiedzić oficjalną stronę MLG, znajdującą się pod adresem **[mlgpro.com]**. Jak stwierdził Michael Sepso, organizator: „Najlepsi gracze z całego kraju zjadą się do NY i pokażą światu, co to znaczy być zawodowcem".

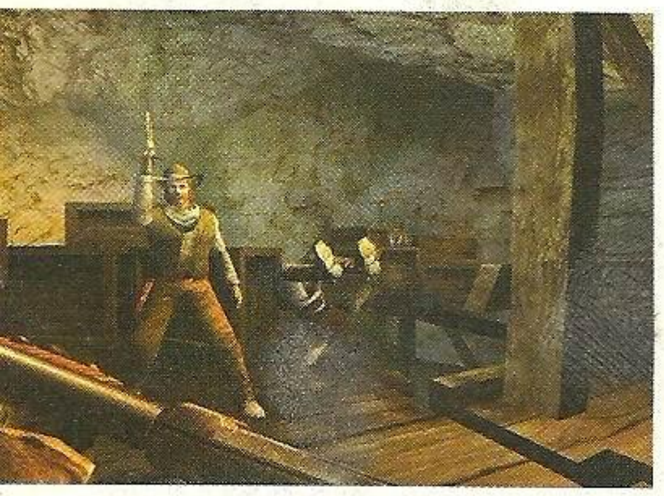
■ **Double Dash!! bonus disc**
Każdy, kto złoży zamówienie na Mario Kart: Double Dash!! dostanie w prezencie od Nintendo bonusową płytkę z demami. Niestety, nikt nie chce zdradzić zawartości malego krążka. Jedno jest pewne - nowe wyścigi z Mariem ukażą się 17 listopada.

Dead Man's Hand

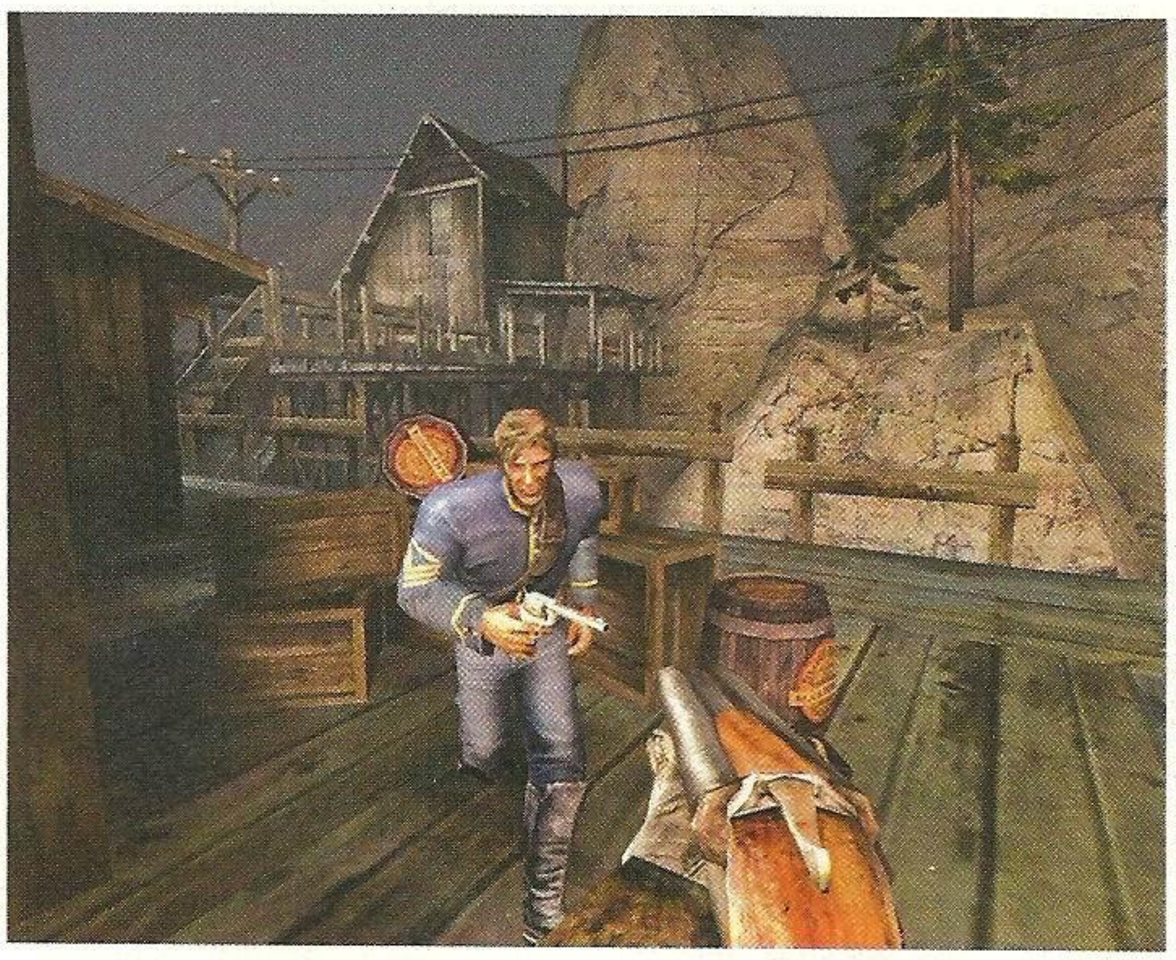
- **Developer:** Human Head
- **Platforma:** Xbox
- **Wydawca:** Atari
- **Termin:** grudzień 2003

Przez ostatnie dziesięć lat pojawiło się tak mało strzelanin fpp osadzonych w realiach Dzikiego Zachodu, że można policzyć je na palcach jednej ręki. Teraz nadeszła wreszcie pora, by podnieść jeden palec więcej. Mamy nadzieję, że będzie to kciuk. Dead Man's Hand opowiada historię rewolwerowca imieniem El Tejan, któremu znudziło się życie przestępcy i postanowił odejść z gangu Notorius Nine. Jego kumple uznali, że w takiej sytuacji lepiej będzie pozbyć się niewygodnego kompana i zapewnić mu miejsce w celi meksykańskiego więzienia. Bohaterowi udaje się jednak uciec z puszki i teraz rządzi nim chęć zemsty. Przed graczem stanie dwadzieścia etapów umieszczonych w scenerii żywcem wyjętej z westernu. Pustynny klimat, lecące z wiatrem kule trawy i małe, drewniane miasteczka, to najznamienitsze elementy krajobrazu z DMH. W grze znajdzie się jedenaście broni z pistoletami, strzelbami i dynamitem, ale nie zabraknie też kilku miłych dodatków, jak na przykład pierwszych, obrotowych karabinów maszynowych. Każda broń będzie mieć dwa tryby strzału.





Szczególnie przyjemnie zapowiada się grzanie z rewolweru z jednoczesnym naciąganiem kurka lewą ręką.
Klimat gry przywodzi na myśl filmy z Clintem Eastwoodem i pozwala wczuć się w charakterystyczny świat westernu. Jest zestrzeliwanie kapeluszy z głów, wystrzeliwanie broni z ręki, wysadzanie beczek z prochem, robienie burd w saloonach i zrzucanie gości z balkoników przez barierki. Nie zabraknie też jazdy na koniu, ani pogoni za pociągiem! Dzięki świetnej fizyce i zastosowanemu w grze systemowi 'szmacianej lalki' przeciwnicy słodko zwijają się po strzałach, obsuwają po ścianach i z wielką gracją toczą po schodach. Także



zupełnie inny efekt przyniesie strzał z kolta niż dajmy na to dwie chmory śrutu wuplute z dwururki, które efektownie odrzucą przeciwnika parę metrów do tyłu i sprawią, że lot zakończy się fikołkiem na ziemi. Cudnie! Po każdym etapie zagramy w karty o amunicję, energię, a nawet nową broń. Pojawi się też kilka poziomów z jazdą na koniu, które przypominają nieco Panzer Dragoon i polegają na szybkim zdejmowaniu nadciągających jeźdźców. Przy celnym trafieniu i odrobinie szczęścia zobaczymy, jak zabity rewolwerowiec osuwa się z konia i zaczyna jechać na plecach, ciągnięty za nogę.
Przez cały czas nasze poczynania będą oceniane i nagradzane punktami, zapełniającymi pasek Legendary Meter. Jednym z głównych celów gry jest stworzenie kowboja, który przejdzie do legendy. Najwięcej punktów dostaje się za wypełniania różnych zadań pobocznych (typu: uratowanie wioski przed bandą), ale najczęściej będziemy je zdobywać dzięki combosom. Po celnym trafieniu na dole ekranu zaświeci się pasek. Każdy następny strzał będzie go wydłużał, co pozwoli na zgarnięcie większej puli. System działa sprawnie w połączeniu z interaktywnym otoczeniem, które można nieźle poszatkować – od wiszących znaków, przez latarnie, aż do dyliżansów. Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze tryb dla kilku graczy, obsługujący również boty. Ciekawie zapowiada się obrona bazy przez kilku graczy przed nadciągającymi zastępami bandytów kierowanych SI.
Dead Man's Hand zapowiada się na świetne fpp. Jest oryginalne, ma imponujący mechanizm gry i masę drobnych szczegółów budujących klimat. Lepiej nie zapeszyć!

■ Film z **Group S Challange** ściągniecie wpisując następujący adres:
http://www.msxbox-mag.com/msxbox_movies/454/Group%20S%20Challenge.wmv

Group S Challenge

- **Developer:** Capcom
- **Platforma:** Xbox
- **Wydawca:** Capcom
- **Termin:** październik 2003

Jak już zapewne wiecie, Capcom ostatnio próbuje swych sił na rynku wyścigów samochodowych. Była Automodellista, która oprócz tego, że ładnie wyglądała nie oferowała niczego specjalnego. Teraz Capcom próbuje konkurować z Sega GT czy Project Gotham na Xboxie… Oraz korespondencyjne z Gran Turismo z PlayStation 2. A jak im to wychodzi? Po kontakcie z japońską wersją gry mam dość mieszane odczucia.

Na pierwszy rzut oka wydaje się, że S Group Challenge to dość bezpośrednia zrzynka z Gran Turismo 3. Jest normalny Arcade oraz kariera, w której oczywiście za wygraną kasę kupujemy wózki by następnie je tuningować i dopieszczać. W porządku, schemat jest dobry, więc czemu z niego nie skorzystać. W końcu w większości racerów odbywa się to w podobny sposób. Group S swoją siłę opiera na licencjonowanych wózkach z całego świata – przeważają oczywiście producenci japońscy z Hondą, Nissanem czy Subaru na czele. Są też amerykanie reprezentowani między innymi przez Corvettę i Vipera: Z Europy przyjechały fury Opla, Volkswagena, Fiata, Alfy Romeo, RUF'a czy Lotusa. Jest z czego wybierać, a wózki podzielono oczywiście na kilka klas z Group S na czele.

Tu pojawia się pierwszy zgrzyt – w najniższej z klas samochody jeżdżą jak wozy zaprzężone w woły - powoli i leniwie, co przeczy specyfikacjom tych samochodów. W wyższych też się to zdarza. Niby jakim sposobem Dodge Viper z silnikiem o mocy blisko pięciuset koni mechanicznych rozpędza się do setki (według licznika gry w kilometrach na godzinę) w ponad 8 sekund (jakieś 4.2 sek. w rzeczywistości) i to dopiero na czwartym biegu? Coś mi się wydaje, że tak naprawdę licznik w grze podaje prędkość w milach na godzinę, a ten napis km/h jest dla jakiejś zmyłki. Tyle, że wtedy jest nawet gorzej, bo uczucie prędkości praktycznie nie istnieje. Jest leniwieee i dopiero przełączenie na widok znad asfaltu pozwala poczuć trochę przyspieszenia.

Śmiesznie robi się po rozpoczęciu wyścigu. Pierwszym skojarzeniem moim, a także mojego brata było Gran Turismo – niemal identyczny początek ze zmieniającymi się ujęciami przy odliczaniu i widokiem z kamery zarówno w ujęciu zza samochodu, jak i tuż znad asfaltu. Dopiero trzeci z widoków pozwala zorientować się, że to jednak nie jest Gran Turismo – jest to również widok z poziomu zderzaka, ale zamiast lusterka u góry ekranu, w lewym dolnym rogu pokazywany jest „replay na żywo", czyli nasz samochód podczas jazdy z dynamicznie zmieniających się kamer. Potem nadal jest niemal identycznie – przy międzyczasach pokazana jest mała ikonka samochodu będącego aktualnie na prowadzeniu.

O grafice nie można powiedzieć, że kopiuje GT, jest po prostu podobnie realistyczna, ale moje zdziwienie wywołał dobór tras – Shibuya w Tokio jako żywo przypomina trasę znaną z Gran Turismo pod nazwą Tokyo R246, o Monaco nie muszę chyba wspominać, a ostatnią trasą jest Surfers Paradise w Australii i to jest nowość. To wszystkie lokacje, ale tras jest w sumie dwadzieścia – po kilka odmian w każdej z wymienionych lokacji – wersje A, B, I, II czy Long. Mogą się znudzić, ale bardziej nuży ospałość samochodów i samego wyścigu oraz kiepskie prowadzenie fur – za luźne, za miękkie, zbyt arcade'owe i mało satysfakcjonujące. Pierwszych kilka okrążeń to wieczne odbijanie się od band i krawężników. I niestety nie jest tak, że z czasem się to poprawia – po tuningu samochody i owszem są szybsze, ale nie jedzie się nimi fajniej. Oczywiście to się może zmienić przed wejściem gry na nasz rynek, ale nie liczyłbym na to. Spośród japońskich zespołów zajmujących się wyścigami tylko Polyphony udowodniło, że zna się na symulacji.

Graficznie zazwyczaj jest nieźle, momentami bardzo dobrze, a momentami fatalnie – samochody odbijają otoczenie nie gorzej niż w wielokrotnie wspominanym GT3, tła też są niezłe, choć niestety wydają się nieco wyblakłe. Trasa czasami dorysowuje się w oddali. Ale najgorsze jest to, że gdy akcja robi się naprawdę ostra, to Group S zaczyna niemiłosiernie chrupać. Audio też nie rozwala – japońska młócka udaje soundtrack (to się raczej zmieni), ale gorzej jest z samym odgłosem silników – jest po prostu nijaki.

Jak widzicie Group S Challenge nie zapowiada się jakoś cudownie.To będzie raczej średniak i Xboksowcy będą musieli jeszcze poczekać na swoje Gran Turismo. Szkoda. **[Marcellus]**

Dinosaur Hunting

- **Developer:** Scarab
- **Platforma:** Xbox
- **Wydawca:** Microsoft
- **Termin:** nie ustalony

Świeżo zapowiedziane przez Microsoft Dinosaur Hunting to nowy projekt japońskiego studia Scarab, złożonego z dawnych pracowników Segi. W zespole znaleźli się m.in. autorzy Fighting Vipers 2 i Giant Gram Wrestling. Ich najnowsza propozycja, będąca połączeniem przygodówki z elementami fpp, przenosi nas do 1910 roku i wciela w rolę myśliwego sponsorowanego prze fundację Arc. Jej zadaniem jest łapanie dinozaurów, które z bliżej nie wyjaśnionych przyczyn, znalazły się w południowej Ameryce, w Amazonii. Inspirację dla gry stanowiła nowela Artura Conan Doyle'a, pt. „ZaginionyŚwiat", choć patrząc na nowoczesny sprzęt łapacza, można sądzić, że autorzy podeszli do sprawy adaptacji dość liberalnie. Chodzą pogłoski jakoby w grze miał się ukazać sam autor Sherlocka Holmesa.

Jak przystało na przygodówkę, nie zabraknie zakręconej intrygi, ale autorzy postanowili nie zdradzać żadnych szczegółów. Z drugiej strony, podstawowym zajęciem gracza będzie tropienie dinozaurów po różnych śladach, np. odciskach stóp, resztkach jedzenia, czy... odchodach. Z tych ostatnich można nawet uzyskiwać rodzaj narkotyku, którego głównym zastosowaniem będzie tworzenie silniejszych pocisków. Gdy już odnajdziemy dinozaura, musimy go po cichu podejść i ustrzelić nabojem usypiającym. Niestety, nie będzie Turoka, ale raczej Green Peace z liberalnym podejściem do istnienia przerośniętych jaszczurek. Podczas strzelania pomocny będzie tryb fpp. Sporo różnych trawek, drzew i innych elementów wystroju dżungli Amazońskiej oraz bardzo daleki zasięg widzenia dają dobre efekty w połączeniu ze złożonymi modelami dinozaurów i ich szczegółową animacją. Naszą uwagę przykuł klimat – duże otwarte przestrzenie, szmer owadów kryjących się w zaroślach, wszędobylska wilgoć i niepewność, czy za krzakami nie czai się jakiś mały, krwiożerczy dino.

DH zapowiada się bardzo ciekawie, a zważywszy na doświadczenie członków

ekipy Scarab nie powinno być kłopotów z realizacją pomysłów. Japońska premiera została wyznaczona na końcówkę września.

■ Filmy z Baten Kaitos obejrzycie wpisując adresy: http://www.gamecubeland.com/media/baten_story.wmv, http://www.gamecubeland.com/media/baten_battle_030721.wmv i http://www.gamecubeland.com/media/baten_op_030721.wmv

Baten Kaitos

■ **Developer:** Monolith
■ **Platforma:** GameCube
■ **Wydawca:** Namco
■ **Termin:** 2004

Wreszcie. Tak można skomentować zapowiedzi nowych pozycji z gatunku RPG na dużą konsolę Nintendo. Square-Enix atakuje z FF: Crystal Chronicles, SEGA zapewnia MMORPG'a Phantasy Star Online III C.A.R.D., a Namco pracuje nad Tales of Symphonia i...Baten Kaitos. Jeśli nie pasuje Ci zręcznościowy charakter FF: CC, nie masz dostępu do Internetu, a ToS wydaje Ci się zbyt cukierkowy, to zdecydowanie powinieneś czytać dalej.

BK na pierwszy rzut oka przypomina Final Fantasy X na PS2. Drużyna powiększająca się w trakcie gry, normalny wygląd postaci (żadnego super-deformed) oraz połączenie klimatów średniowiecza z zaawansowaną techniką. Skąd my to znamy? Akcja gry dzieje się w powietrzu. Ludzie ze skrzydłami mieszkają na latających wyspach, przemieszczając się między nimi powietrznymi statkami. Te ostatnie robią spore wrażenie, ponieważ są to właściwie latające stwory zaprzęgnięte do swego rodzaju "wozów".

Główną parą bohaterów są siedemnastoletni Kalas oraz jego rówieśniczka Xelha. Młodzieniec urodził się z tylko jednym skrzydłem; drugie zastępuje mu mechaniczny wszczep. Wyrusza w podróż, by odnaleźć osobę, która zabiła jego brata oraz ojca. Motywy Xelhi jak i pozostałej czwórki nie są jeszcze do końca znane, tak samo jak moment, w którym postacie zaczną ratować świat, hehe.

Myślę jednak, że o scenariusz możemy być spokojni. Za jego opracowanie wziął się niejaki Masato Kato, który grzebał wcześniej przy Chrono Crossie, a także niektórych częściach Final Fantasy. Jednak nie tylko on z zespołu Monolith ma na koncie wielkie hity. Twórcy Baten Kaitos mieli udział w serii Onimusha, Star Ocean, Valkyrie Profile, a z czasów nam bliższych, Kingdom Hearts.

Doborowe towarzystwo trzeba przyznać. I to widać. Weźmy na przykład wstawki FMV. Są przepiękne, wzbudzające emocje i wyreżyserowano je z rozmachem. Nic dziwnego, biorąc pod uwagę, że dzieła ich reżysera możemy oglądać w produkcjach Capcom. Muzyka też nie powinna zaniżać poziomu, sądząc po tym, co dane było mi

słyszeć. Chodź niektórym może się wydać zbyt podniosła i pompatyczna. Niestety – nie ma czytanych dialogów. Pojawiają się naturalnie w filmikach, ale podczas właściwej gry przewijać będziemy tony tekstu, oglądając rysowane mordki postaci wyrażające wszelakie emocje. Zalatuje to trochę pozycjami z PSXa. Podobnie grafika. W Baten Kaitos tła będą prerenderowane (jak w Resident Evil), a jedynie postacie, potwory i część ruchomych elementów to trójwymiarowe obiekty.

Na szczęście całość prezentuje się okazale. Postacie i obiekty 3D wyglądają naprawdę dobrze, a ich animacja nie pozostawia wiele do życzenia. A tła to mistrzostwo. Żywe, kolorowe, z mnóstwem detali i efektów oraz z wieloma ruchomymi elementami. Wygląda to wspaniale. Jednak następstwem zastosowania prerenderowanych lokacji jest niemożność sterowania kamerą. Będzie ona nieruchoma lub ewentualnie przesunie się po ustalonej trasie, a po dojściu do określonego miejsca przełączy się na inną.

Ciekawie zapowiada się zastosowany w Baten Kaitos system walki. Przypomina on trochę ten znany z Lost Kingdoms. Tyle, że tu specjalnie karty będą miały rolę nie tylko przywoływania potworów, ale zastąpią także broń, wszelakie przedmioty, specjalne ruchy czy ewentualne czary. Wszystkich kart ma być ponad tysiąc, a to ogromna liczba. Dodatkowo karty będzie można

miksować. Warto zaznaczyć, że pozbawiona kart postać nie będzie mogła wykonywać żadnych ataków, a także uciekać z pola bitew. Walki w tym erpegu stawiają na refleks oraz szybkie, można by rzecz intuicyjne decyzje gracza. Starcia będą odbywać się w czasie rzeczywistym, więc miłośnicy turowych, strategicznych potyczek nie będą zachwyceni.

Baten Kaitos zapowiada się jako jeden z ciekawszych RPG nadchodzących miesięcy. Okrzyknięcie go GameCubowym odpowiednikiem Final Fantasy X byłoby na pewno przedwczesne i prawie na pewno błędne. Namco obiecuje zaprezentować grę na tegorocznych targach Tokyo Game Show. Wtedy prawdopodobnie napiszemy więcej. Jeśli, oczywiście, będzie o czym.

[Kaxi]

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI
NISKA CENA
2003

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

XBOX
od 699 PLN
gry od 99,-

PlayStation
od 249 PLN
gry od 29,-

PlayStation 2
od 699 PLN
gry od 59,-

GAME BOY
od 209 PLN
od 449 PLN
gry od 79,-

Dreamcast
od 279 PLN
gry od 39,-

NINTENDO GAMECUBE
od 549 PLN
gry od 99,-

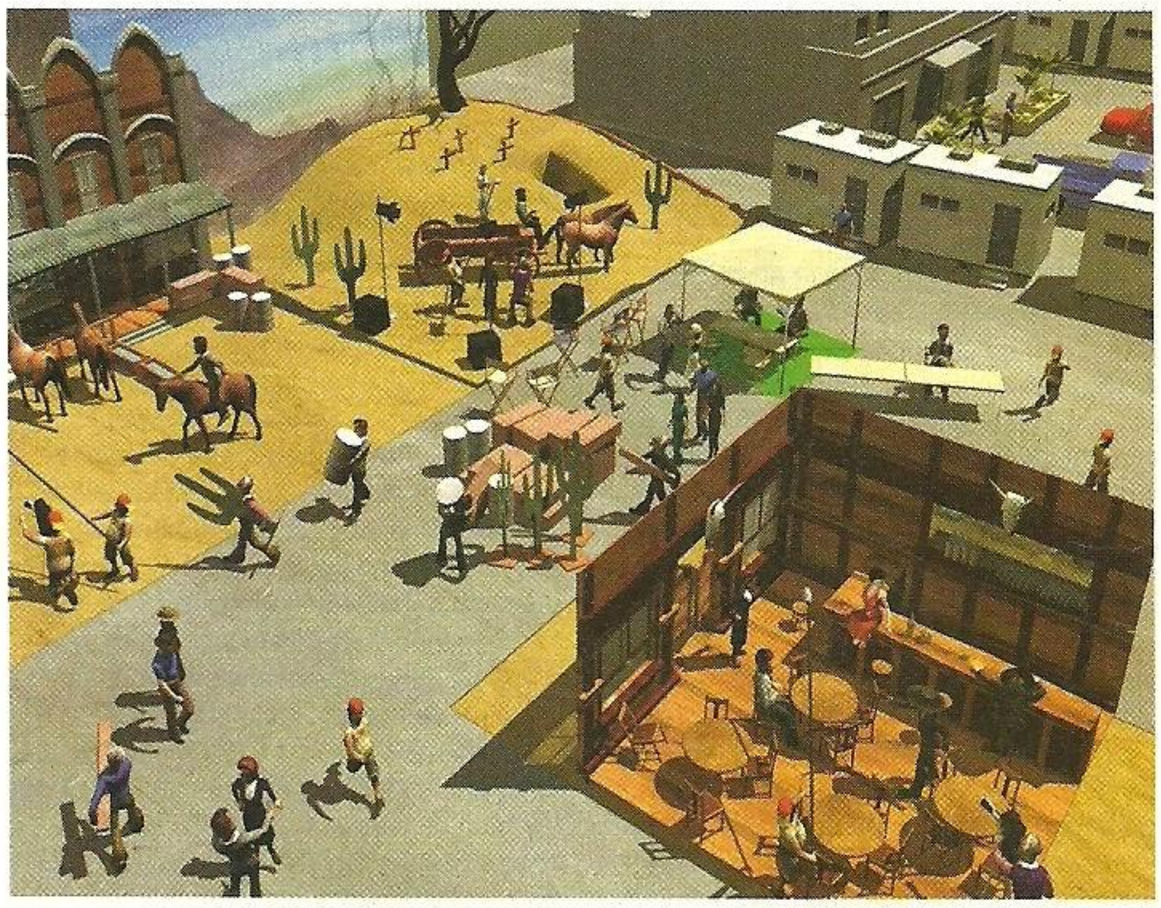
• SPRZEDAŻ KONSOL UŻYWANE 30% TANIEJ
• AKCESORIA
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• PROFESJONALNY SERWIS
GWARANCYJNY I POGWARANCYJNY, "POPRAWKI PO SERWISANTACH"
• DOSTAWA TOWARU W CIĄGU 24h
NA TERENIE CAŁEGO KRAJU
• RATY 0%
• GWARANCJA
NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII

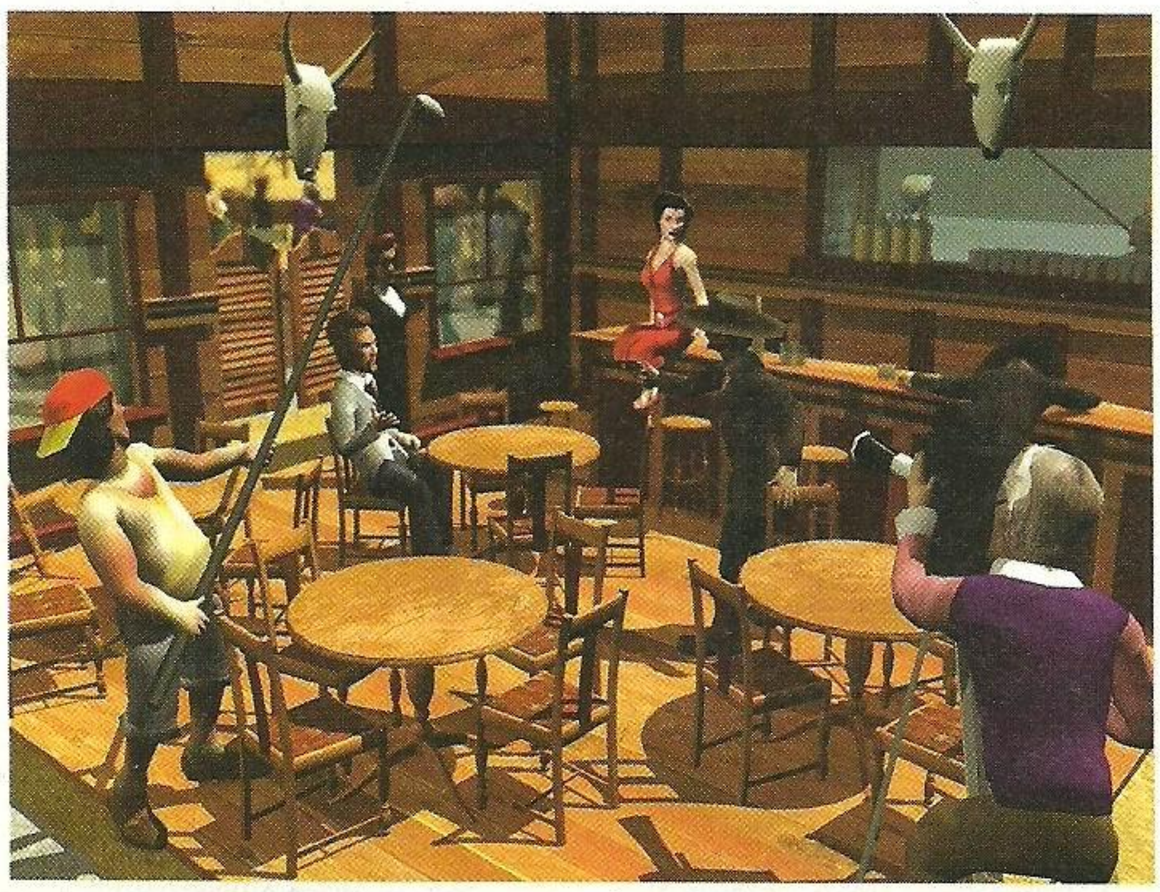
01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl
zapraszamy PN-PT 11.00-19.00
BEZ SMS-ÓW

The Movies

- **Developer:** Lionhead
- **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
- **Wydawca:** Activision
- **Termin:** 2004



Mieliście kiedyś ochotę nakręcić własny film? Jeżeli tak, to powinna Was zainteresować najnowsza propozycja Petera Molyneux, człowieka odpowiedzialnego za Populusa, Black & White, BC i Fable. A więc, kamery w dłoń! The Movies wciela nas w rolę szefa studia filmowego. Akcja gry rozpoczyna się w 1910 roku i trwa równe sto lat, do 2010. W międzyczasie przechodzimy od czarno-białego, niemego kina do produkcji, których budżety liczy się w setkach milionów dolarów. Poza techniką filmową zmieniają się także gusta odbiorców, co będzie miało ogromny wpływ na zawartość naszych filmów. Na przykład w 1930 roku nie przyjmie się scena przedstawiająca wyuzdany, perwersyjny seks, natomiast z pewnością ściągnie do kin ludzi żyjących, powiedzmy, w 2003 roku hehe...
Jednym z głównych aspektów gry, będzie współpraca z aktorami. Trochę przypomina to The Sims, z tym, że ogranicza się do płaszczyzny zawodowej i nie musimy wysyłać każdego bohatera do ubikacji, czy na stołówkę. Każdy gwiazdor czuje się najlepiej w jedynym z gatunków. Może to być film akcji, komedia, horror, western, albo jeden z wielu innych. W miarę grania aktorzy zdobywają doświadczenie i rozwijają swoje zdolności, co wpływa na jakość filmów. Niestety, ze sławą przychodzą zachcianki i nasza obsada zaczyna żądać większej gaży, specjalnych przyczep, a także bardziej ekstrawaganckich, często nieprzyzwoitych rzeczy. Do tego trzeba pamiętać, że ludzie się starzeją, a operacje plastyczne potrafią być mocno uzależniające! A co powiecie na aktora pijaka, który spóźnia się na plan i przychodzi na bani? Zobaczycie, co to znaczy zatrudniać J-Lo! Rozwiązanie kontraktu jest kiepskim pomysłem, zważywszy na zainwestowaną gotówkę w promocję danego nazwiska. W tej branży trzeba być giętkim. Obok stosunków z aktorami, bardzo ważne będą także relacje pomiędzy samymi gwiazdami. Jeżeli mamy na planie kochanków, warto obsadzić ich w romansie, z kolei dwóch nie lubiących się facetów realistycznie odegra bójkę.



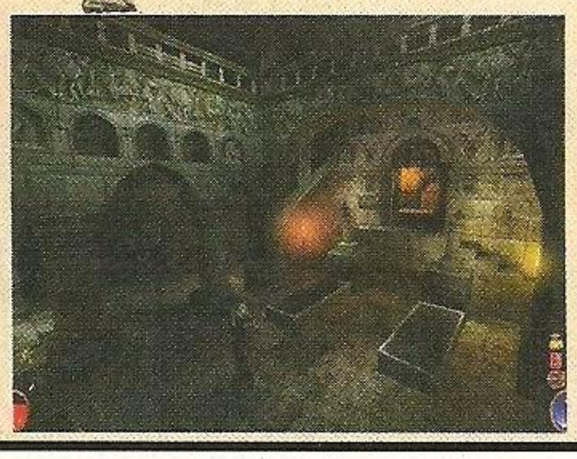
Sama produkcja filmu odbywa się w bardzo prosty sposób. Najpierw potrzebny jest scenariusz, który pisany jest przez zatrudnioną ekipę speców. Jeżeli damy im więcej czasu, skrypt będzie lepszy, ale jak to mówią - czas to pieniądz, a stojące studio nie zarabia na siebie. Jakość scenariusza określona jest przez pięć gwiazdek, które kolejno wypełniają się w miarę dopracowywania tekstu. Półtora gwiazdki da nam szansę nakręcić pyszny film klasy B z fabułą godną produkcji z Hong Kongu z lat 80. Mając scenariusz musimy zatrudnić reżysera i obsadzić role. W przedstawionej wersji gry występowali prawdziwi aktorzy (m.in. Clint „Brudny Harry" Eastwood), których niestety nie zobaczymy w oryginale. Po zbudowaniu planu przychodzi wreszcie czas na rozpoczęcie zdjęć. Dzięki odpowiedniemu suwakowi możemy regulować charakter scen. Na przykład jeżeli przesuniemy pasek w lewo, para kochanków będzie na siebie nieśmiało zerkać, a gdy zaczniemy jechać nim w prawo, na planie zacznie się robić coraz goręcej. Analogicznie, w filmie gangsterskim najpierw w ruch pójdą pięści, potem pałki, noże, a na końcu strzał ze strzelby urwie komuś głowę (oczywiście dzięki efektom specjalnym!) W ukończonej wersji znajdzie się także możliwość ręcznego składania filmu, co wydaje się bardzo pracochłonne. Zanim film trafi do kin trzeba jeszcze zadbać o odpowiednią promocję – trzeba zatem przygotować kinowy zwiastun i plakaty.
The Movies prezentuje się bardzo okazale – na planie znajduje się masa detali. Trzeba przyznać, że to wszystko robi wrażenie. Zresztą przekonajcie się sami patrząc na najnowsze screeny. Gra zapowiada się bardzo interesująco i zważywszy na wcześniejsze osiągnięcia autora możemy spodziewać się czegoś bardzo oryginalnego. Czas coś nakręcić!

Arx Fatalis

- **Developer:** Arcane
- **Platforma:** Xbox
- **Wydawca:** Jowood
- **Termin:** grudzień 2003

Arx Fatalis to jedna z nielicznych propozycji, które zasilą wątłą listę rpgów na Xboxa. Gra przeniesie nas w odległą przyszłość, do czasów, gdy Słońce przestanie świecić, a ludzkość przeniesie się pod powierzchnię Ziemi.
Gra rozpoczyna się w momencie, gdy bohater budzi się półnagi w celi z całkowitą amnezją. Akcję obserwujemy z oczu, a walka pozostaje w typowym stylu dla fpp, bez podziału na tury. Jak przystało na przygodówkę, w AF znajdzie się cała masa rzeczy do podniesienia, zbadania i użycia. System tworzenia bohatera obchodzi się bez wyboru klasy. To, kim chcemy zostać, zależy wyłącznie od preferowanych umiejętności – jeżeli chcecie być złodziejami, ładujecie punkty w zdolność kradzieży, jeżeli wolicie otwarcie walczyć, podnosicie siłę.

Krążąc po podziemnym świecie napotkamy wiele postaci (oferujących dodatkowe questy) i hordy przeciwników. Podczas walki przydatna będzie nie tylko broń, ale także pięćdziesiąt dostępnych czarów. Ciekawie zapowiada się system wykonywania zaklęć, polegający na wklepywaniu odpowiedniej kombinacji runów na krzyżaku. Autorzy zadbali o to, by każdą zagadkę można było rozwiązać na przynajmniej trzy sposoby. Na przykład jeżeli napotkana postać posiada potrzebny Wam przedmiot, możecie: zabić ją i zabrać daną rzecz, okraść albo przekupić, lub wykonać dla niej zadanie i odebrać nagrodę. Oczywiście najwięcej punktów doświadczenia przyniesie ten trzeci sposób, jednak miło jest wiedzieć, że siłowe rozwiązania wchodzą pod rozwagę - na wszelki wypadek, gdyby zdenerwował nas jakiś zapijaczony grubas wysyłający bohatera na początek gry.



AF prezentuje się porządnie - ładne tekstury, mroczne kolory, szczegółowo dopracowane modele postaci i sporo efektów świetlnych, które można pooglądać przemierzając podziemne ciemności.
Arx Fatalis zapowiada się na solidnego, klimatycznego rpga. Gra ukazała się wcześniej na pececie i została ciepło przyjęta. Czy powtórzy sukces na konsoli? Z pewnością ma ułatwienie w postaci tymczasowego braku konkurencji. Prawdziwy przełom nastąpi jednak dopiero z premierą Fable.

Coming soon!

Niewiele wiadomo, ale są shoty

Sega zaprezentowała pierwsze shoty z sequela Shinobi, zatytułowanego Kunoichi. Jak widać pierwsze skrzypce gra teraz kobieta-ninja, w fachowej, podkreślającej krągłości zbroi. Podobno gracze narzekali na wysoki poziom trudności Shinobi i kontynuacja nie będzie już tak trudna. PS2, termin - nieznany.

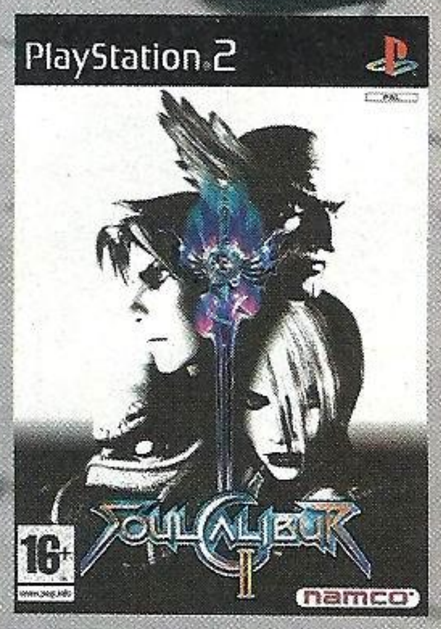
namco®

PlayStation®2

XBOX

*

* przedstawione rodzaje broni nie występują w grze.



Używaj najlepszego arsenału broni, jaki kiedykolwiek pojawił się w grach zręcznościowych.

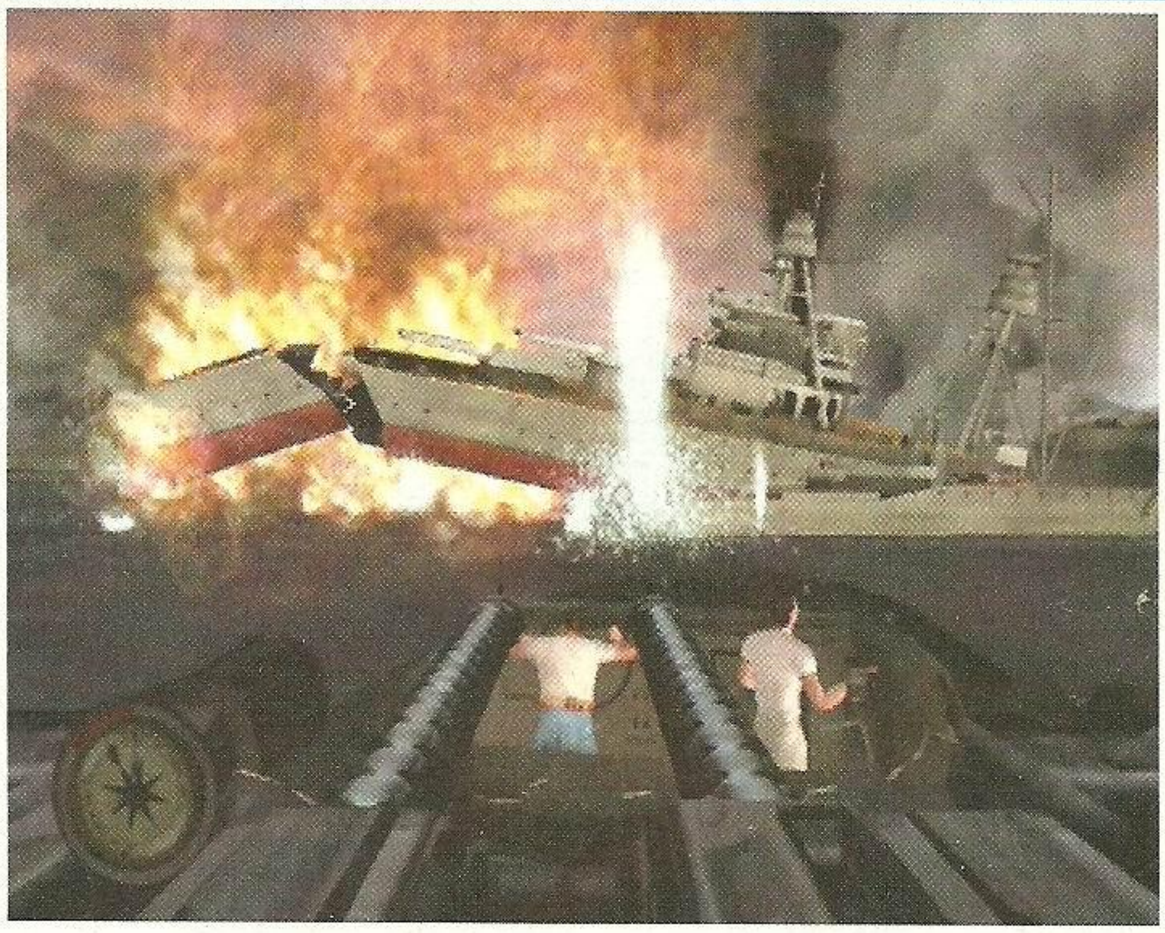
10/10 Xbox Magazine. 10/10 Official PlayStation 2 Magazine

Opanuj swą broń... lub zgiń!

soulcalibur-2.co.uk

Postać o imieniu Necrid została zaprojektowana przez NAMCO na podstawie ilustracji będącej własnością Todd McFarlane Productions Inc. Wzór postaci zastrzeżony © 2003 Todd McFarlane Productions Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Ilustracja © 2003 przez Namco Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Soul Calibur™ i © 1995, 1998, 2002, 2003, NAMCO LTD. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. „Playstation" i logo rodziny „PS" są zastrzeżonymi znakami firmowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft XBox i logo XBox są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach.

■ Trailer Medal of Honor: Rising Sun znajdziecie pod adresem http://www.playstationpro2.com/movies/moh_rising_sun.zip



Medal of Honor: Rising Sun

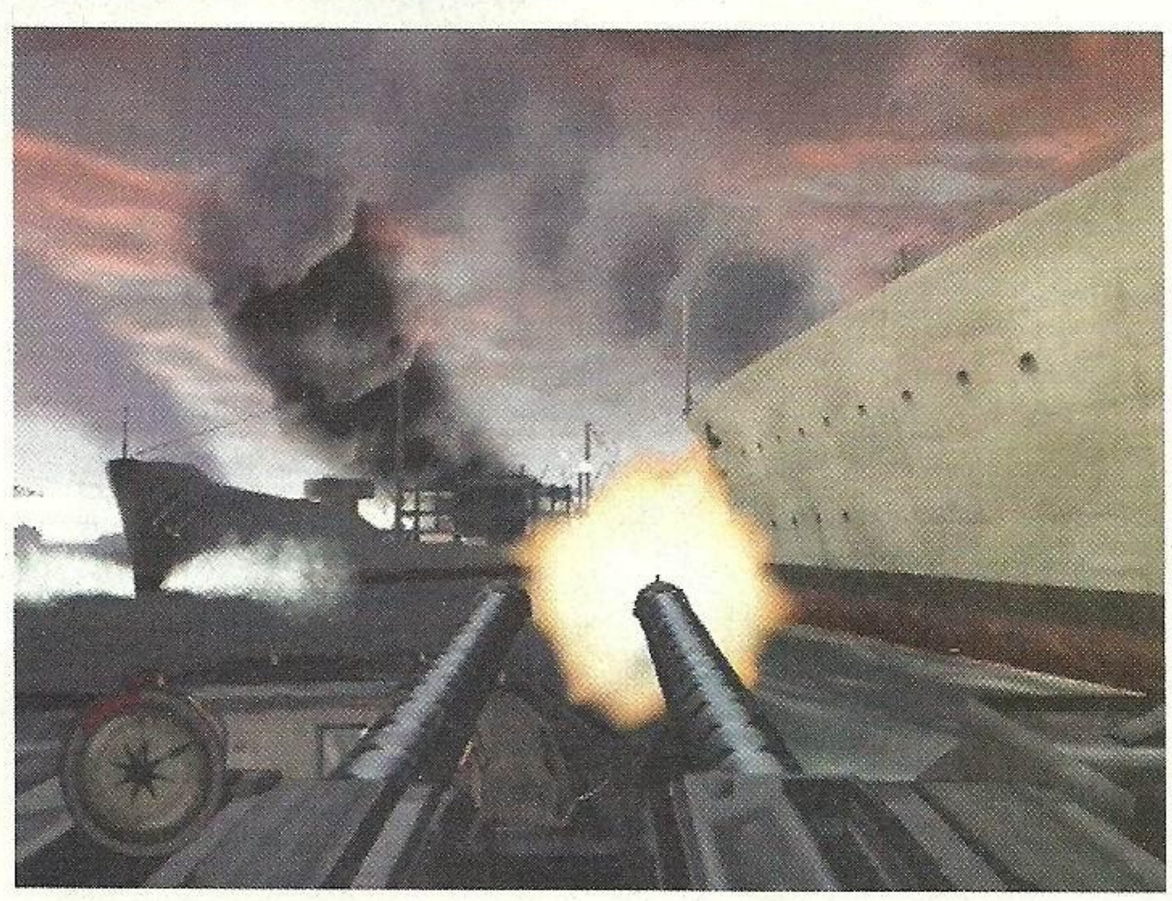
■ **Developer:** Electronic Arts LA
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** Electronic Arts
■ **Termin:** 5 grudzień 2003

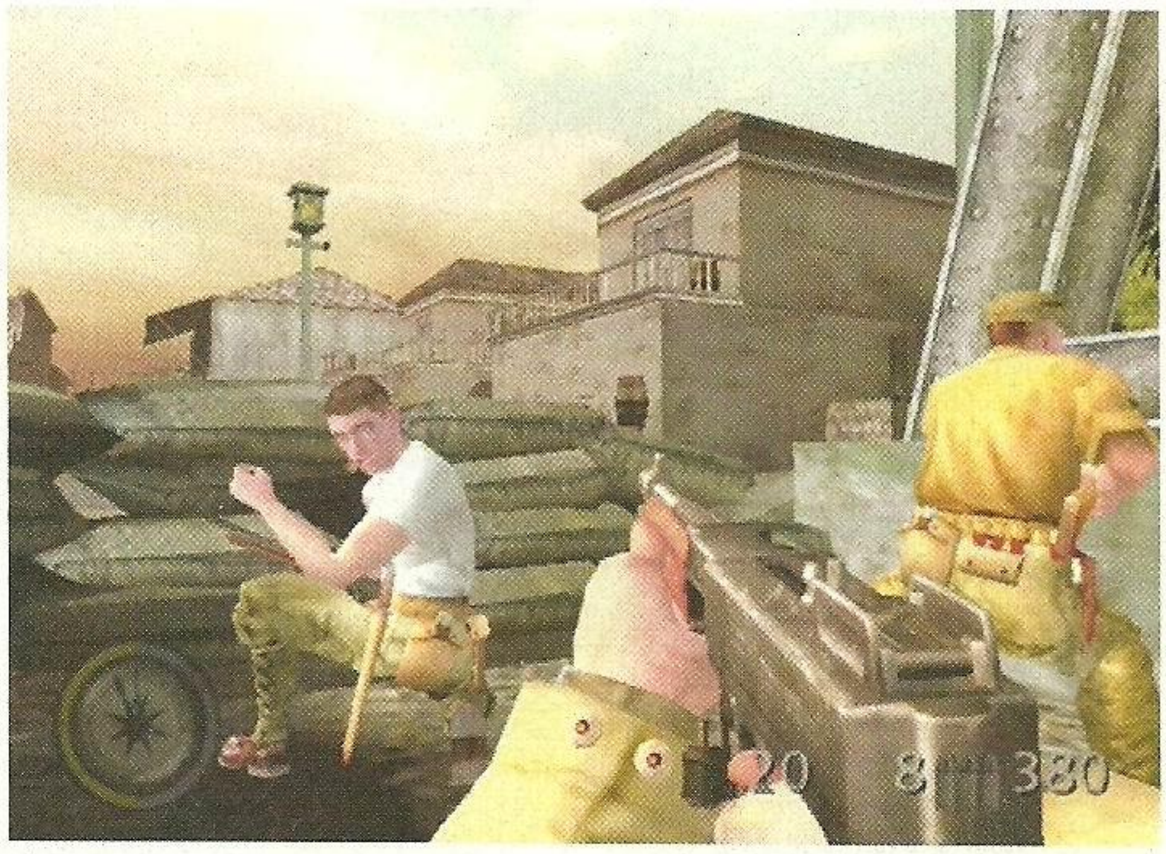
Dosłownie dzień przed oddaniem numeru do druku otrzymaliśmy roboczą wersję Medal of Honor: Rising Sun na PlayStation 2. Jako fan Frontline nie mogłem przepuścić takiej okazji i szybko poczłapałem w stronę konsoli z płytą w ręku. Niestety, jak się okazało nasz MOH to bardzo wczesna, a nawet powiedziałbym dość surowa, trzypoziomowa wersja. Mimo to udało mi się przyjrzeć fragmentom gry. Zabawa rozpoczyna się na jednym z pancerników stacjonujących w Pearl Harbor. Choć zabawa to chyba nie jest odpowiednie słowo. Marynarza śpiącego na koi w pomieszczeniu przeznaczonym dla załogi budzą wybuchy, krzyki i chybotanie pokładu. W tym momencie przejąłem nad nim kontrolę, a zadanie polegało na wydostaniu się spod pokładu – okręt stał w płomieniach, słychać było jęki ludzi, kolejne trafienia wstrząsały konstrukcją. Po drodze złapałem gaśnicę i pomogłem innym członkom załogi uspokoić szalejące płomienie. Gdy wreszcie wybiegłem na

pokład, przed moimi oczami stanął obraz destrukcji... Flota atakowana przez setki japońskich samolotów. Natychmiast złapał mnie dowódca i wręczył karabin maszynowy, z którego miałem pruć do myśliwców. Szybko jednak znalazłem sprzęt o większym kalibrze, zamontowany na burcie. Heroiczny bój zakończył jednak pilot kamikadze, trafiając swoją maszyną prosto w moje stanowisko. Rozmyty obraz dał znać o odniesionych obrażeniach i ciało bohatera wpadło do wody. Zginałem.

Zginałem, ale gra zaczęła doładowywać kolejny poziom. Ponieważ w testowanej wersji nie znalazły się jeszcze filmowe przerywniki, mogę tylko przypuszczać, że to zaskryptowana scenka, mająca nam pokazać jak perfidny był atak japończyków na uśpioną flotę. Zatem – los marynarza to prolog, podobnie jak inwazja na plażę Omaha w MOH Frontline.

Drugi poziom również rozgrywał się w Pearl Harbor, ale akcja została przedstawiona z





nieco innej perspektywy i nie mam wątpliwości, że tym razem do akcji wkracza właściwy bohater – kapral Joseph Griffin. Oto znalazłem się na wielkiej motorówce zasuwającej wokół co raz bardziej poranionej floty. Znalazłem się naturalnie wraz z przyjemnym, dwulufowym działem, wypluwającym pociski z niesamowitą prędkością. Rozkazy: bronić floty. No to bronię. Przeciwnicy dosłownie rozpadają się pod wpływem trafień, ale widok okrętów nie nastraja entuzjastycznie. Przepływając obok nich (motorówką kieruje inny żołnierz; gracz ma tylko walić z działa) śledziłem kolejne historyczne szczegóły, oddane z podziwu godną dokładnością. Pancerniki stoją w identycznym szyku, jak tamtego dnia. Mało tego, historyk wojskowości byłby w stanie rozpoznać po wyglądzie! Pancernik Oklahoma przewraca się identycznie, jak na słynnym zdjęciu; USS Arizona trafiona w zbrojownię wybucha i tonie. Wygląda to naprawdę nieźle, ale znów – to tylko skryptowana scenka. Niemniej jednak po zestrzeleniu pięćdziesięciu wrogich maszyn czas na kolejny level.

Griffin trafia na Filipiny, do miasteczka. Wyspy bronione są przez Japończyków. Bronione zawzięcie; walka toczy się o każdy

metr kwadratowy. Przebiegam przez most i uczestniczę w strzelaninie. Amerykanie i Japończycy ścierają się dosłownie pierś w pierś – część pojedynków odbywa się na bagnety, niektórzy żołnierze Kraju Kwitnącej Wiśni mają opaski ze wschodzącym słońcem na czole (niczym kamikadze). Moi druhowie reperują mały japoński czołg, a następnie wsiadają do niego i uderzamy w miasto. Latają granaty, pojawiają się kolejni żołnierze i tak dalej, aż do końca poziomu. Później czeka nas Guadalcanal, a potem... Most na rzece Kwai, o czym informują nazwy kolejnych poziomów. Niestety; w tej wersji ich nie było. Grrr.

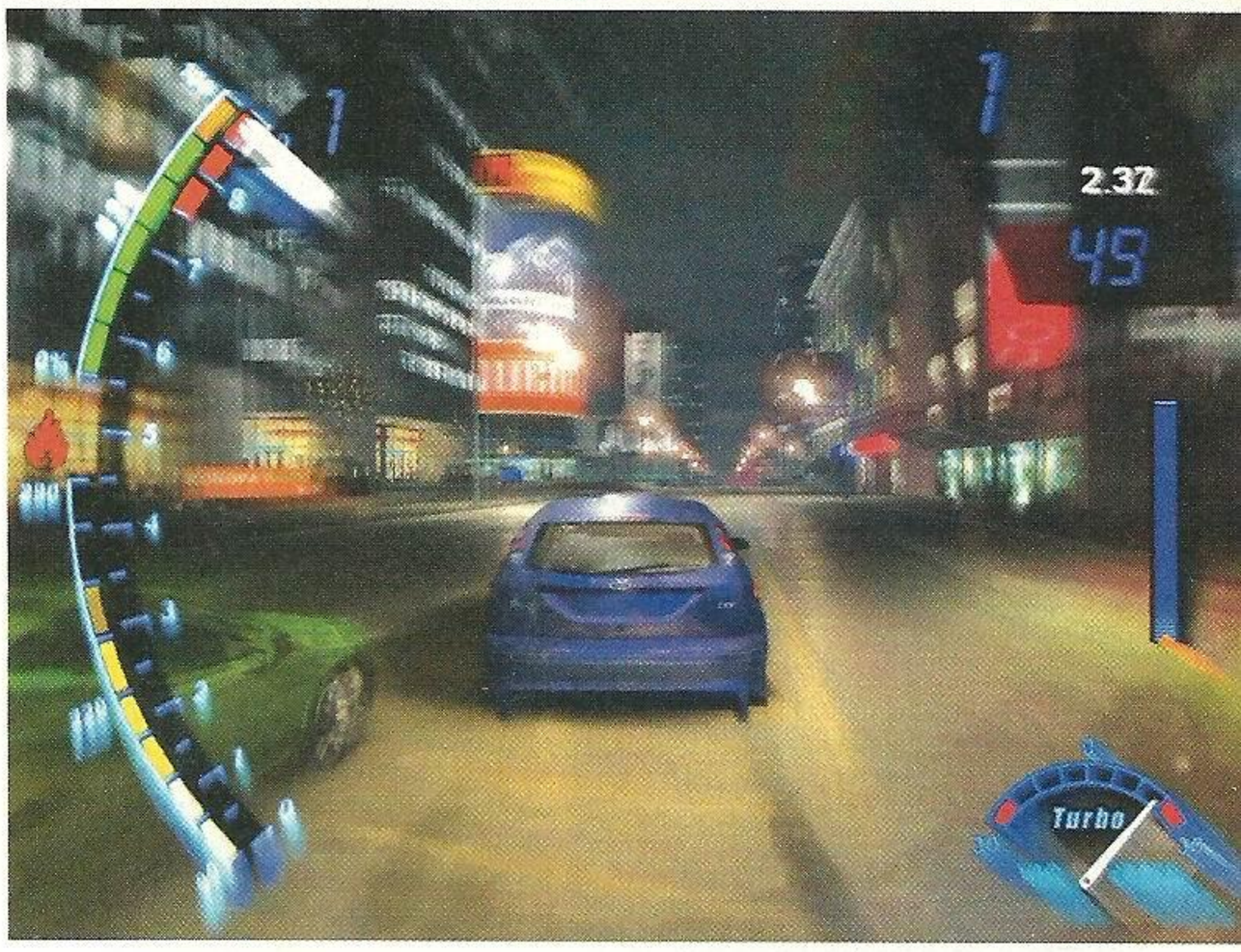
Na pierwszy rzut oka grafika nie zmieniła się od czasów Frontline. Postacie są podobne, a otoczenie, choć przecież zupełnie inne niż zrujnowane miasto w Normandii, również nie oszałamia bogactwem szczegółów. Cała para poszła na liczne, efektowne scenki – tu jakiś wybuch, tam leci samolot, a jeszcze gdzie indziej japoński żołnierz zanurza bagnet w amerykańskiej piersi. Dobrze zachowują się bronie; mają spory rozrzut i ciężko jest wycelować. Animacja potrafiła jeszcze porządnie zwolnić, choć zwalam to na wczesna wersję. Również z tego powodu nie mogliśmy sprawdzić trybów multiplayer (będzie kooperacja i deatchmatch, także dla czterech graczy!), ani Online. Za to świetnie zapowiada się ścieżka dźwiękowa, z muzyką nagraną przez orkiestrę.

Gra zapowiada się dobrze. Złą wiadomością za to jest fakt, że EA przełożyło premierę na początek grudnia. Ale z drugiej strony nie ma się co spieszyć – lepiej chyba dostać dopieszczony produkt, prawda?

Gulash

Need for Speed Underground

■ **Developer:** Black Box
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** Electronic Arts
■ **Termin:** listopad 2003



Zabawne. Za pięć godzin oddajemy ostatnie strony do drukarni, a do redakcji dobija się kurier z przesyłką od Electronic Arts. W środku robocza wersja Need for Speed Underground na PS2; coś, na co czekaliśmy od wyjeżdżenia na wszystkie sposoby NFS Hot Pursuit 2. Szybki rzut oka na grę i decyzja – małe przemodelowanie numeru. Po prostu musimy napisać o tej grze już teraz. Znikamy do konsoli na dłuższe, czterogodzinne testy.

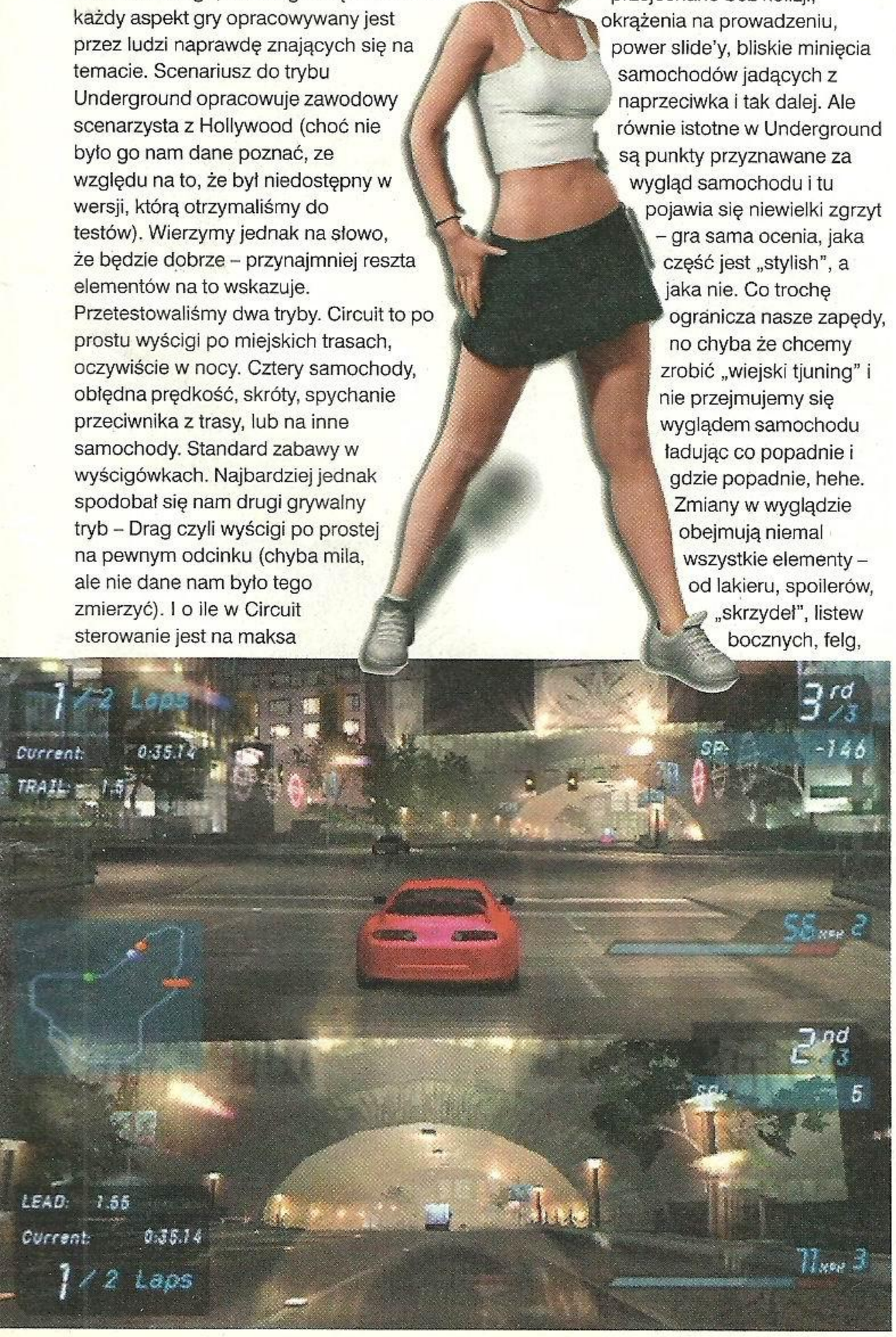
Już wróciliśmy... z dalekiej podróży, a raczej szybkiej. Potwornie. Need for Speed Underground to gra – marzenie każdego fanatyka motoryzacji. Szczególnie takiej, która nierozerwalnie związana jest z przerabianiem swojego samochodu, czyli oczywiście tuningiem. Powinna przypaść do gustu także tak zwanym rice boys, którzy swe fury wprawdzie przerabiają, ale tylko wizualnie. Tu będą mieli okazję zainstalować sobie nitro, a nie tylko przyklepać na spoilerze naklejkę NOS.

Wiecie już z poprzednich numerów, że NfS: Underground wita nas w świecie nielegalnych wyścigów ulicznych. Temat ten był już eksploatowany w grach, ale po sukcesach obu części „Szybkich i wściekłych" do roboty wzięli się profesjonaliści z EA Black Box i szykują kawał solidnego, krwistego mięcha. Niemal każdy aspekt gry opracowywany jest przez ludzi naprawdę znających się na temacie. Scenariusz do trybu Underground opracowuje zawodowy scenarzysta z Hollywood (choć nie było go nam dane poznać, ze względu na to, że był niedostępny w wersji, którą otrzymaliśmy do testów). Wierzymy jednak na słowo, że będzie dobrze – przynajmniej reszta elementów na to wskazuje.

Przetestowaliśmy dwa tryby. Circuit to po prostu wyścigi po miejskich trasach, oczywiście w nocy. Cztery samochody, obłędna prędkość, skróty, spychanie przeciwnika z trasy, lub na inne samochody. Standard zabawy w wyścigówkach. Najbardziej jednak spodobał się nam drugi grywalny tryb – Drag czyli wyścigi po prostej na pewnym odcinku (chyba mila, ale nie dane nam było tego zmierzyć). I o ile w Circuit sterowanie jest na maksa

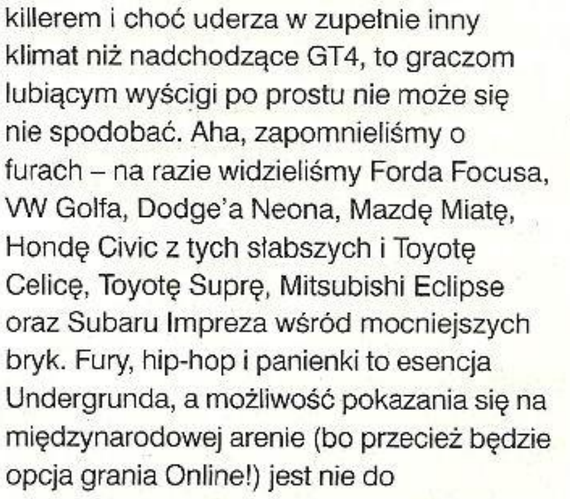
zręcznościowe, a samochody w większości wypadków dają się prowadzić jak po sznurku, to w Drag jest nieco inaczej. Po pierwsze dostępna jest tylko ręczna skrzynia biegów, a po drugie sterowanie jest dość ciężkie do opanowania. Niby cała zabawa polega na jeździe przed siebie i zmienianiu w odpowiednich momentach biegów, ale uczucie prędkości (nie warto włączać innej kamery niż ta z poziomu zderzaka), to jak obraz się trzęsie i rozmywa jest nieporównywalne z niczym, oprócz Burnouta 2. A żeby było fajniej, można jechać w slipstreamie rywali, aby osiągnąć większą prędkość. Tyle, że sam manewr wyprzedzania łatwy nie jest. Na szczęście.

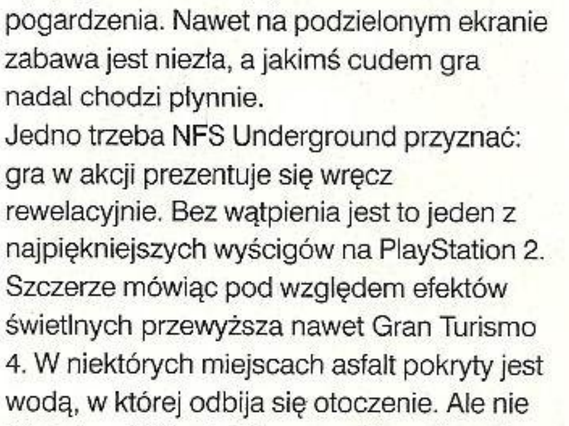
Wyścigi są punktowane w wielu kategoriach – odcinki przejechane bez kolizji, okrążenia na prowadzeniu, power slide'y, bliskie minięcia samochodów jadących z naprzeciwka i tak dalej. Ale równie istotne w Underground są punkty przyznawane za wygląd samochodu i tu pojawia się niewielki zgrzyt – gra sama ocenia, jaka część jest „stylish", a jaka nie. Co trochę ogranicza nasze zapędy, no chyba że chcemy zrobić „wiejski tjuning" i nie przejmujemy się wyglądem samochodu ładując co popadnie i gdzie popadnie, hehe. Zmiany w wyglądzie obejmują niemal wszystkie elementy – od lakieru, spoilerów, „skrzydeł", listew bocznych, felg,

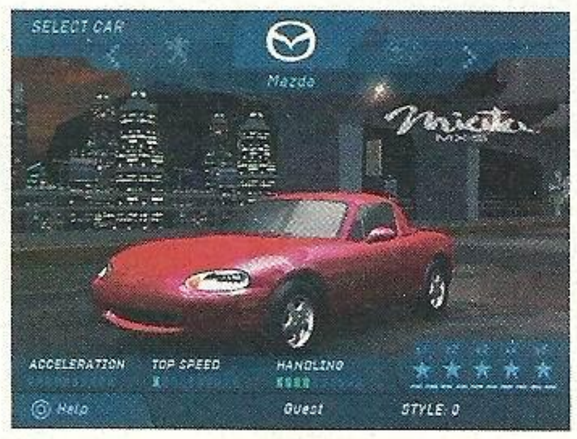


wydechu, przez światła, neony podświetlające samochód, przyciemniane na różne kolory szyby, a na wszelkiego rodzaju naklejkach (jest Alpine! jest Alpine! hehe) skończywszy. Niestety większość tych elementów była niedostępna, lub nie działała jeszcze jak należy. Oprócz tego jest oczywiście modyfikowanie silnika, zawieszenia, montowanie nitro, turbo, lepszych opon i innych bajerów, które (grr!) również były nieosiągalne, ze względu na to, że kasę zdobywa się w trybie Underground. Który z kolei... No tak, to już wiecie. Ale nawet tak mały wycinek nowego dzieła EA Black Box zrobił na nas kolosalne wrażenie. Ta gra będzie prawdziwym killerem i choć uderza w zupełnie inny klimat niż nadchodzące GT4, to graczom lubiącym wyścigi po prostu nie może się nie spodobać. Aha, zapomnieliśmy o furach – na razie widzieliśmy Forda Focusa, VW Golfa, Dodge'a Neona, Mazdę Miatę, Hondę Civic z tych słabszych i Toyotę Celicę, Toyotę Suprę, Mitsubishi Eclipse oraz Subaru Impreza wśród mocniejszych bryk. Fury, hip-hop i panienki to esencja Undergrunda, a możliwość pokazania się na międzynarodowej arenie (bo przecież będzie opcja grania Online!) jest nie do pogardzenia. Nawet na podzielonym ekranie zabawa jest niezła, a jakimś cudem gra nadal chodzi płynnie.

Jedno trzeba NFS Underground przyznać: gra w akcji prezentuje się wręcz rewelacyjnie. Bez wątpienia jest to jeden z najpiękniejszych wyścigów na PlayStation 2. Szczerze mówiąc pod względem efektów świetlnych przewyższa nawet Gran Turismo 4. W niektórych miejscach asfalt pokryty jest wodą, w której odbija się otoczenie. Ale nie tak, jak w GT3 – tutaj to wszystko załamuje





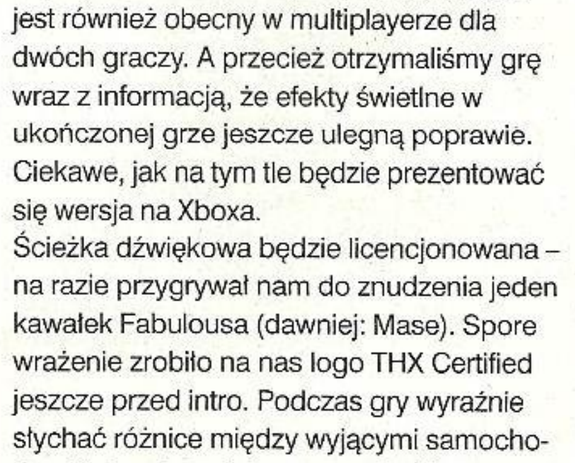


się na powierzchni i migocze dając niepowtarzalny efekt. Jadąc co raz szybciej uzyskujemy efekt zlewania się świateł. Otoczenie jest delikatnie rozmyte, powodując, że cała uwaga gracza skupia się na trasie. Widoczność jest olbrzymia, ale nie ma czasu na podziwianie krajobrazu z uwagi na prędkość pokonywania kolejnych zakrętów. Oczywiście, na kilku sprawdzonych przez nas trasach zdarzyły się bardziej plastikowe fragmenty, ale całość robi świetne wrażenie. Animacja skacze... Między 60 a 30 klatkami na sekundę (!). Chcielibyśmy, aby każde developer miał taki problem – zobaczymy, czy w ostatecznej wersji będzie 60, czy 30. Co ciekawe, cały ten przepych jest również obecny w multiplayerze dla dwóch graczy. A przecież otrzymaliśmy grę wraz z informacją, że efekty świetlne w ukończonej grze jeszcze ulegną poprawie. Ciekawe, jak na tym tle będzie prezentować się wersja na Xboxa.

Ścieżka dźwiękowa będzie licencjonowana – na razie przygrywał nam do znudzenia jeden kawałek Fabulousa (dawniej: Mase). Spore wrażenie zrobiło na nas logo THX Certified jeszcze przed intro. Podczas gry wyraźnie słychać różnice między wyjącymi samochodami i nic w tym dziwnego – dźwiękowcy z EA nagrali silniki wszystkich maszyn występujących w grze.

NFSU To raczej „Szybcy i wściekli", niż „Za szybcy za wściekli". Gra ma olbrzymi potencjał i szykuje się hit – szczególnie po ostatnim szaleństwie, jakie ogarnęło Amerykę na „importy" i nielegalne wyścigi uliczne. Midnight Club 2 był niezły, ale NFSU to będzie właśnie to. Drag Racing po prostu rozwala mózgoczaszkę i gałki oczne. Wracamy do konsoli - będzie wojna o pada.

Marcellus & Gulash



■ Filmy z Ninja Gaiden: http://streamingmovies.ign.com/xbox/newngflips_01_free.wmv i http://streamingmovies.ign.com/xbox/newngbats_01_free.wmv

newsflash

■ **Multiplayer w XIII**
Ubi Soft ujawniło kilka szczegółów dotyczących multiplayera w XIII. Po pierwsze, na żadnej z platform nie zabraknie podstawowych trybów, jak deathmatch, team deathmach i capture the flag, a po drugie, każda konsola zaoferuje swoje ekskluzywne dodatki. Xbox dostanie tryb sabotage, polegający na zdobywaniu porozrzucanych po mapie punktów strategicznych. Na PS2 zagości power-up, czyli wariacja deathmatcha z różnymi dodatkowymi mocami dla graczy. Najbiedniej wypada GC, które jako jedyne nie pozwala na grę przez sieć, ale umożliwia zabawę dla czterech graczy na podzielonym ekranie.

■ **Nowe wyścigi z Fordami**
Take-Two zostanie wydawcą Ford Racing 2, wcześniej znanego jako Ford Racing Evolution. Developerem wyścigów jest studio Razorworks, stanowiące jeden z oddziałów Empire. Pierwsza część FR sprzedała się w nakładzie ponad pół miliona egzemplarzy na samym PS one. Sequel, tak jak jedynka, pozwala graczom zasiąść za kierownicą jednego z kilkudziesięciu Fordów: od starych modeli, przez te znane z naszych ulic, aż po najnowsze concepty. Oczekiwania wobec nowej produkcji podsumował Ian Higgins, szef Empire: „[...] jesteśmy pewni, że FR2 odniesie sukces!". Bardzo skromnie. Gra ukaże się na wszystkich platformach pod koniec października.

■ **Free demo included!**
VU Games ogłosiło, że na krążku DVD z filmem The Hulk, znajdzie się grywalne demo gry na Xboxa! Zestaw ukaże się w sprzedaży 28 października. Prawdopodobnie jesteśmy świadkami narodzin nowej metody promocji gier.

Ninja Gaiden

■ **Developer:** Team Ninja
■ **Platforma:** Xbox
■ **Wydawca:** Tecmo / Microsoft
■ **Termin:** zima 2003

Devil May Cry. Pewnie wielu graczy chciałoby ujrzeć tę grę w wersji na Xboxa. Niestety, jest to mało prawdopodobne. Substytutem może być Otogi.
Ale nadchodzące Ninja Gaiden może zwyczajnie Devila przebić.
Fabułą traktuje o starym jak ludzkość motywie zemsty. Ryu Hayabusa (znajoma postać, prawda?) traci wszystkich najbliższych podczas masakry, której imperium Vigor dokonało na jego rodzinnym klanie. Ninja od dziecka trenowany był by nie poddawać się emocjom, jednak pod wpływem wściekłości i potrzeby zemsty wyrusza na poszukiwania miecza Ryuken, który pomoże mu zabić przywódcę imperium. Standard. To jednak nie fabuła, a wszechobecna rzeźnia gra w Ninja Gaiden pierwsze skrzypce. Ryu wie, jak wykonać kilka podstawowych ataków, skoczyć i rzucić w przeciwnika shurikenem. Potrafi także biegać po ścianach, wykorzystać ponadnaturalne zdolności czy - z pomocą przeciwników - stworzyć śliczne, kilkudziesięciociosowe kombinacje.
Dużą rolę odgrywać będzie wspomniane bieganie po ścianach. Wystarczy podejść do ściany i Ryu po chwili znajdzie się kilka metrów wyżej. Od ściany można się oczywiście odbić i posłać w kierunku wroga garść shurikenów, lub spaść z góry z mocarnym cięciem.
Ciekawie zapowiada się też system combosów. Tym razem liczyć będzie się nie tylko wklepanie odpowiedniej kombinacji w którkim czasie. Również położenie przeciwników ma duże znaczenie. Jeśli wrogi Ninja stanie do nas bokiem, a inny zajdzie nas od tyłu, po wklepaniu kombinacji Hayabusa wykona odpowiednią dla takiej sytuacji serię. Zupełnie inną animację zobaczymy, gdy walczymy z zaledwie jednym oponentem.
Combosy zmieniają się również w zależności od broni. Kataną potniemy wszystkich dookoła, jednak używanie nunchaku wymaga nieco większej precyzji. Oprócz podstawowego arsenału, Ryu posiada również zestaw broni wspomagających, takich jak wymieniane już gwiazdki oraz ich

eksplodująca odmiana, a także łuk. Do tego dojdzie także magia (będzie dostępnych kilka umiejętności tego typu, między innymi fireball) reprezentowana na ekranie przez zestaw wskaźników, których poziom regeneruje się poprzez zabijanie przeciwników. Wzorem DMC efektowne eliminowanie hord wrogów nagradzane będzie punktami, które między

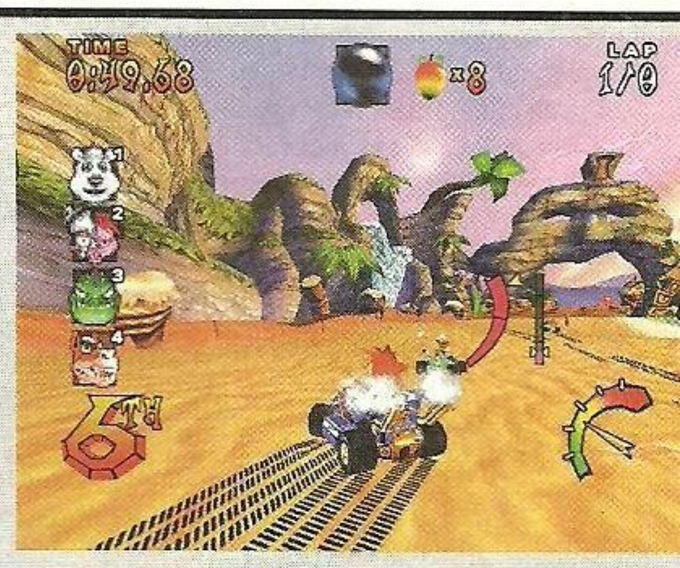
misjami przeznaczymy na zakup nowych zdolności magicznych, ekwipunku, broni i innych bonusów.
W Ninja Gaiden oprócz walki pojawi się też trochę prostych zagadek. Jedne będą polegały na sprawdzeniu naszych umiejętności (np. konieczność dostania się w trudno dostępne miejsce po ścianach), inne na znalezieniu jakiegoś przedmiotu i przeniesieniu go na właściwe miejsce.
Ninja Gaiden już teraz wygląda ślicznie, no ale po Team Ninja nie można spodziewać się niczego innego. Na uwagę zasługują odbijające otoczenie powierzchnie, ostre jak dzierżona przez Ryu Katana tekstury oraz realistyczna, a zarazem efektowna animacja. Jakby tego wszystkiego było mało - Ninja Gaiden współpracować będzie z Xbox Live w sposób, według twórców, rewolucyjny. Żadnych konkretów jednak nie podano.
A szkoda.

Crash Nitro Kart

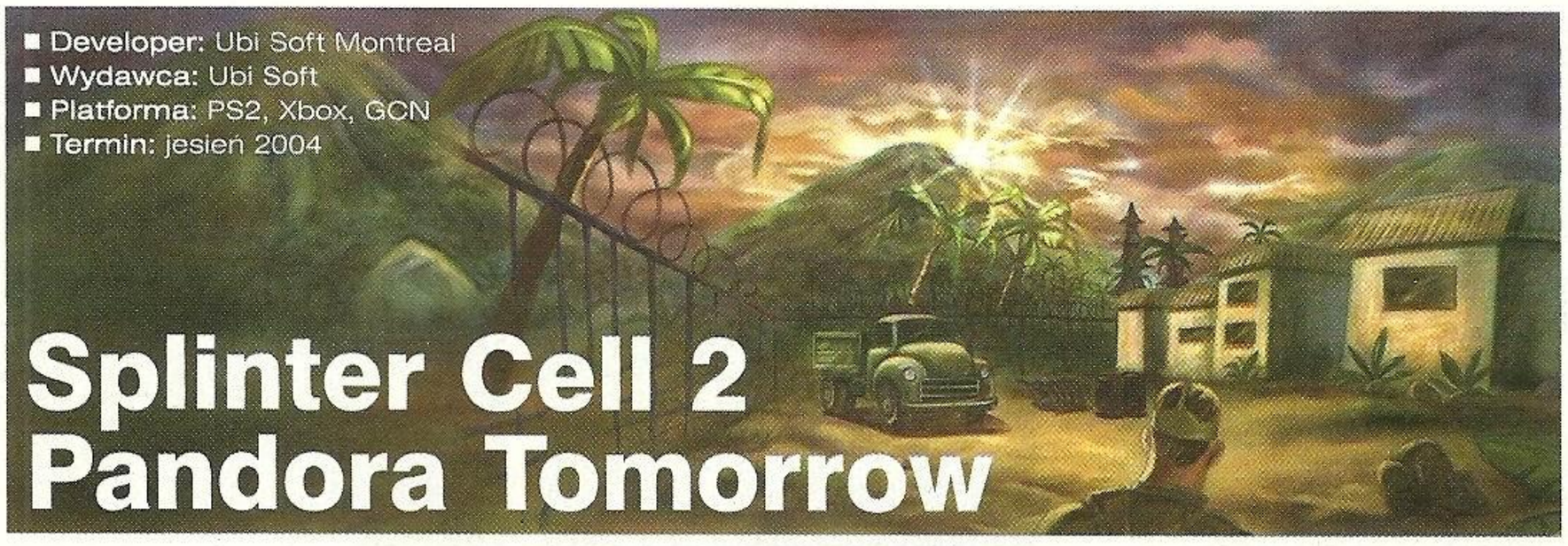
■ **Developer:** Vicarious Visions
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** Vivendi Universal
■ **Termin:** październik 2003

Crash powraca za kierownicę! Nitro Kart to sequel wydanego kilka lat temu Crash Team Racing na PS one. CTR odniósł spory sukces i postanowiono dać jeszcze jedną szansę kurokradowi i jego ekipie. Jak

przystało na wyścigi gokartów, w grze nie zabraknie pokręconych, kolorowych tras, porozrzucanych po etapach dopalaczy i skrzynek z bonusami oraz zaciętej konkurencji. Rządzi jedna zasada: wszystkie chwyty dozwolone – byle dojechać na pierwszym miejscu.
Mechanizm jazdy podąża za formułą typową dla wyścigów kartów. Gaz trzyma się cały czas do dechy, ostre zakręty trzeba brać poślizgiem, a odpowiednie wyczucie momentu skoku pozwala wybić się na dziesiątki metrów w górę. Nie zabraknie też poukrywanych skrótów, ani ton jabłek, które towarzyszyły Crashowi od zawsze. Jeżeli graliście w CTR, to Nitro Kart może wydać Wam się trochę wtórne. Projekty etapów są bardzo podobne, scenerie te same, sterowanie prawie niezmienione, a system odpalania zebranych dodatków i same dodatki wydają się być identyczne. Na szczęście nie zabrakło kilku unowocześnień. Najważniejszym z nich jest dodanie możliwości jeżdżenia po pionowych ścianach i rurach, niczym w F-Zero. Podczas takich ewolucji koła zamieniają się w magnesy i możemy swobodnie śmigać po suficie. Dzięki zastosowaniu tego rozwiązania trasy zakręciły się jeszcze bardziej...
W obecnej fazie gra ma wciąż sporo niedociągnięć. Niektóre tekstury są bardzo ubogie, animacja potrafi strasznie zwolnić. O pikselowatych ikonkach zawodników nie warto nawet wspominać... Niewiele wiadomo o trybie dla kilku graczy, choć można spodziewać się typowych wyścigów jeden na jednego i deathmatcha znanego z pierwowzoru. Autorów Nitro Kart czeka jeszcze sporo pracy, ale gra ma ten sam urok, co CTR. Gorzej tylko, że pozostało już niewiele czasu do wyznaczonego terminu premiery. Oby dobra passa nie opuściła Crasha. Inaczej czeka go los Lary Croft.



■ A oto bezpośredni link do pierwszego, smakowitego trailera Pandora Tomorrow:
ftp://ftp.ubisoft.fr/pub/video/xbox/splintercell/pandora_large.zip



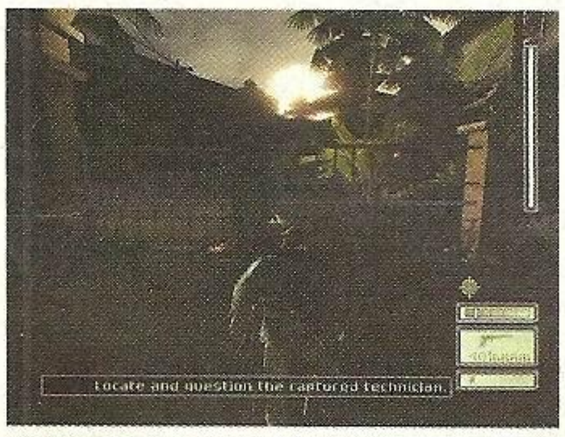
- **Developer:** Ubi Soft Montreal
- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
- **Termin:** jesień 2004

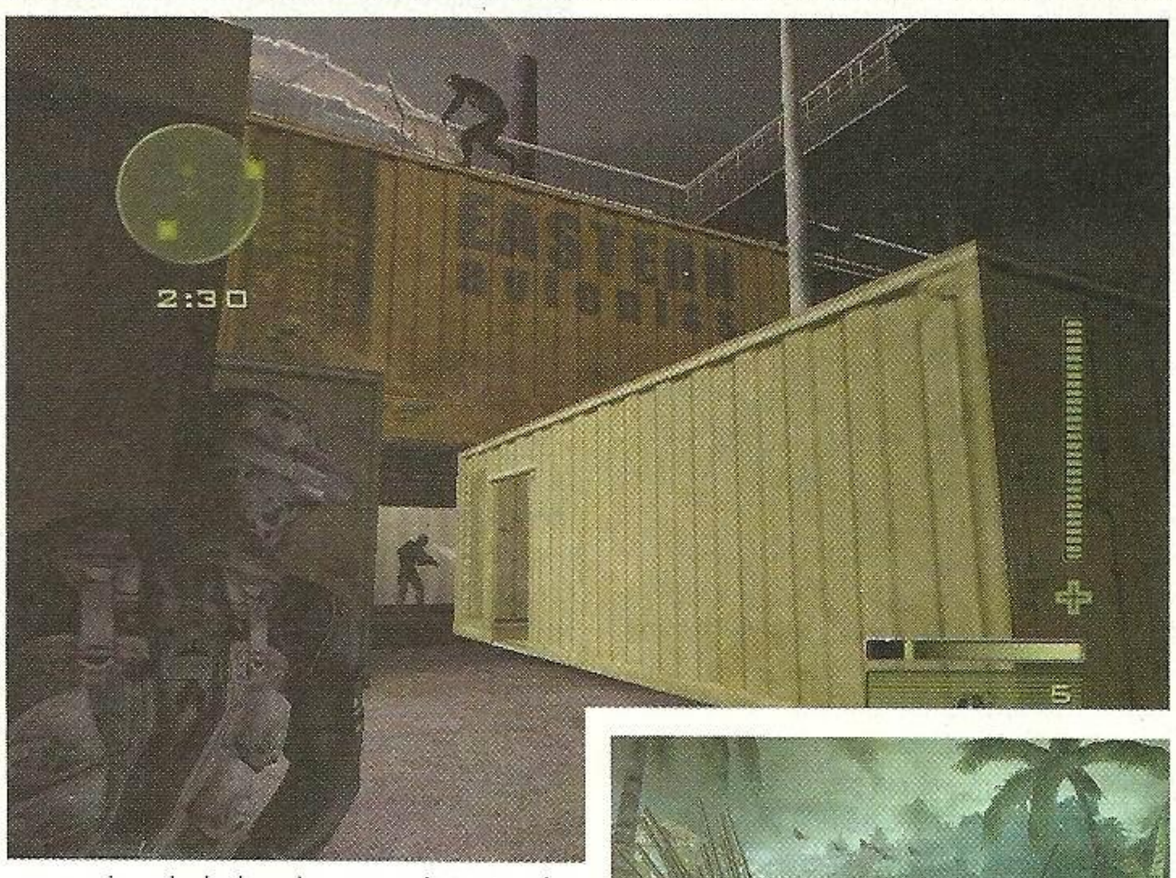
Splinter Cell 2 Pandora Tomorrow

Sam Fisher wzbudził sporo emocji wśród posiadaczy konsol, po czym zaszył się gdzieś w mrokach nocy i wszelki ślad po nim zaginął. Ubi Soft doskonale jednak zdaje sobie sprawę z tego, że pierwsza część przygód amerykańskiego komandosa dała początek wyjątkowej serii. Błędem byłoby zarzynać kurę znoszącą złote jaja, toteż w biurach francuskiej firmy powoli powstaje kolejna odsłona jedynej gry, która stała się godnym konkurentem MGSa.

Na razie nie wiemy, jak ostatecznie zatytułowana zostanie kontynuacja przygód Sama. Póki co, autorzy nazwali ją Pandora Tomorrow, ale jednocześnie zarzekają się, że to jedynie tytuł roboczy i może on jeszcze ulec zmianie. Za to pewnym jest, iż kolejny Splinter nie będzie exclusivem dla Xboxa i w mniej więcej tym samym terminie powinny ukazać się wersje na wszystkie trzy next geny. To z pewnością bardzo ucieszy posiadaczy PlayStation 2, którzy na swoją wersje gry Ubi Softu musieli troszkę poczekać, że o zlekceważonych posiadaczach GameCube nie wspomnę.

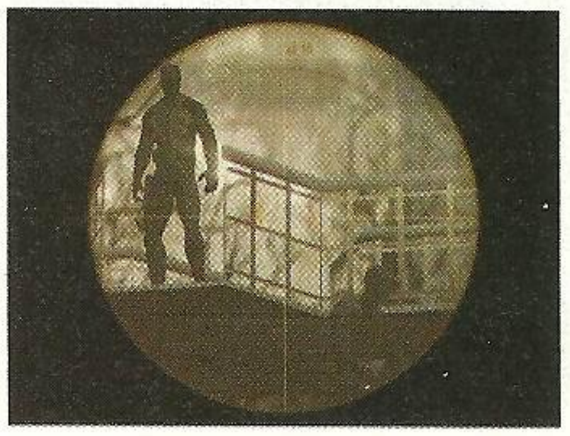
A czym Sam chce zaskoczyć swych wiernych fanów? Przede wszystkim Internetowym trybem multiplayer. Ubi Soft nie potwierdziło jeszcze wszystkich trybów mających pojawić się w nowej grze, lecz możemy być pewni, że oprócz współzawodnictwa pomiędzy graczami znajdzie się też miejsce na współpracę. Przed Ubi Soft stoi naprawdę trudne zadanie, gdyż jest to pierwsza gra skradankowa mająca korzystać z dobrodziejstw sieci. Znając jednak talent chłopaków z Ubi nie może być mowy o porażce. No bo co powiecie na taką akcję? Członek jednej drużyny bierze jako zakładnika wroga i przystawia mu lufę do głowy. W tym samym czasie kumpel ofiary wkracza do akcji i ryzykując życiem kompana strzela agentowi z przeciwnej drużyny prosto między oczy. Czy coś takiego może się nie podobać? A to zaledwie początek – multiplayer będzie obfitował w całe mnóstwo innych zadań





wymagających doskonałego zgrania partnerów z drużyny. Jakby nie było, multiplayer to przecież tylko dodatek do dania głównego, czyli kolejnej politycznej intrygi, którą rozwiązać musi Sam Fisher. Historia Splintera drugiego raz jeszcze została napisana przez pana JT Petty'ego i będzie się rozgrywać po wydarzeniach z części pierwszej. Sam ponownie odwiedzi przeróżne zakątki naszego globu, ale teraz dostanie znacznie większą swobodę działania i jego poczynania nie będą tak bardzo liniowe. Poza tym, niektóre z misji Fisher będzie musiał wykonywać w miejscach publicznych, gdzie cywile zajmują się swoimi codziennymi czynnościami. Oczywiście w takich sytuacjach amerykański agent nie może wzbudzić podejrzeń ani swoich wrogów, ani zwykłych przechodniów. Cały wyposażenie Sama znane z pierwszej części zostanie przeniesione do Pandora Tomorrow (włączając w to lornetkę z noktowizorem z PS2), ale jednocześnie arsenał Fishera wzbogaci się o kilka nowych zabawek. Jakie będą te nowe gadżety, na razie niestety nie wiadomo. Jako że głównym priorytetem programistów jest pełen realizm możemy się prawdopodobnie spodziewać prototypowych zabawek testowanych przez armię amerykańską.

Największą atrakcją mają jednak być nowe tryby wizyjne, przy których nawet noktowizor i termogogle z jedynki wysiadają. Znowu brak jakichś szczegółów, ale autorzy zapewniają, że dzięki nim gra nabierze zupełnie nowego wymiaru. Hmm, czyżbyśmy mogli się spodziewać lornetki X-Ray? Czas pokaże... Sporej zmianie uległ też silnik samej gry, który teraz pozwala na jeszcze lepsze i bardziej efektowne sztuczki graficzne. Gra światła i cienia ponownie zagra tu pierwsze skrzypce, ale i tak największym osiągnięciem grafików jest animacja nowych ruchów Sama. Oprócz szpagatów, zwisania z rurek i tym podobnych akrobacji Fisher otrzyma kilka nowych zagrań, którymi zaskoczy niejednego przeciwnika. Wszystko opracowane za pomocą Motion Capture, a następnie podretuszowane „ręcznie" w celu uzyskania efektu jak najbliższego rzeczywistości. Nie zapomniano też o całym mnóstwie scenek przerywnikowych, mających nadać grze filmowy charakter. W połączeniu z licencjonowaną muzyką całość może nabrać cech filmu interaktywnego, co jednak wcale nie wszystkim musi przypaść do gustu. Biorąc pod uwagę obecność trybu multiplayer oraz kilka ulepszeń wprowadzonych w stosunku do oryginału gra zapowiada się rewelacyjnie. Trzymajcie rękę na pulsie razem z nami.



newsflash

■ **Gry Ubi z bonusami w preorderze**
Ubi Soft postanowiło sprawić mały prezent tym, którzy złożą zamówienie na Xboxową wersję trzeciej części Rainbow Six. Do gry dołączone będzie m.in. demo Ghost Recon: Island Thunder oraz Splinter Cella. Do tego dojdą jeszcze dwie misje do Splintera i cztery nowe mapy do Ghost Recon, które po zgraniu na dysk będzie można odpalić w pełnych wersjach gier. Na płytce znajdzie się także etap Kola Cell, czyli pierwszy dodatek do Splintera, dostępny od jakiegoś czasu za pośrednictwem Xbox Live!

■ **DreamMix: pierwsze info**
Konami, Takara i Hudson połączyły swe siły w najnowszej bijatyce pt. „DreamMix TV". W grze znajdą się postacie m.in. z Bombermana, Castlevani, Bloody Roar, czy Transformers. W sumie, w szranki stanie siedemnastu zawodników. DreamMix został zapowiedziany na PS2 i GC na końcówkę tego roku. Jeżeli jesteście zainteresowani szczegółami, to powinniście odwiedzić oficjalną stronę gry, ukrytą pod adresem **[worldfighters.com]**

■ **S&S out of buisness**
Jak wynika z raportu Reutersa, Simon & Schuster (czyli oddział Viacom zajmujący się wydawaniem książek), któremu podlega S&S Interactive, postanowił wycofać się z produkcji gier konsolowych i sprzedać jednostkę Interactive. Firma ma obecnie dwa projekty w toku, są to: Outlaw Golf 2 i Last Ninja. S&S pozostawił na razie oddziały pracujące nad grami, ale nie wiadomo jak długo zamierza je finansować. Niewykluczone jest, że gry się nie ukażą.

■ **Fachowa Castlevania**
Konami szykuje specjalną edycję nowej Castelvanii na PS2. Wersja limitowana ukaże się w sprzedaży tego samego dnia, co zwykła, ale będzie kosztować ponad siedemdziesiąt dolarów. Na liście dodatków znajduje się ilustrowany kalendarz, płytka z muzyką i reprodukcja oleju pędzla Ayami Kojimy. Do tego dojdzie jeszcze niespodzianka.

■ **Zmutowane Żółwie Ninja**
Konami zawarło umowę z producentem zabawek, firmą Playmates Toys, która ma na celu promocję najnowszej gry opartej na licencji Teenage Mutant Ninja Turtles. W każdym z miliona dwustu tysięcy wyprodukowanych pudełek z figurką znajdzie się kod odblokowujący bonusy w najnowszej grze TMNT. Playmates wyprodukuje także modele postaci wprowadzonych do serii przez Konami m.in. Foot Gunnera, Evil Turtlebota, czy Giant Mousera. Przypomnijmy – TMNT został zapowiedziany na wszystkie platformy, na końcówkę października.

■ **Nowy model biznesu EA**
EA uformowało nową gałąź, nazwaną EA Partners, której zadaniem będzie zarządzanie współpracą z innymi firmami. Głównie chodzi tu o stworzenie nowych możliwości nawiązywania kontaktów z małymi wydawcami i developerami, ale Partners zajmie się także większymi kontraktami. Obecnie na liście współpracowników znajdują się Disney Interactive, Fox, IO, Krome, Lego, Lionhead Studios, Sunflowers i Warner Bros Interactive. Szacuje się, że taka forma współpracy wygeneruje około 300 milionów dolarów zysku.

newsflash

■ **Big mastah Ken mówi**
Ken Kutaragi, nasz ulubiony megaboss od PlayStation oficjalnie potwierdził, że PS3 będzie wstecznie kompatybilne z grami na PS2 i PS one. No i dobrze.

■ **GTA4, GTA3 na Xboxa i Manhunt!**
Sporo ciekawych wieści od zjednoczonych firm Rockstar i Take 2. Po pierwsze, czwartego listopada na Xboxa ukaże się zestaw dwóch gier: GTA3 i GTA Vice City. Hurra! Po pierwsze screeny zapraszamy do Gangsta's Paradise. Max Payne 2 niebawem pojawi się na PC, natomiast konsole (PS2 i Xbox) będą musiały poczekać do pierwszego kwartału 2004. Dziewiętnastego listopada ukaże się Manhunt, najnowsza gra Rockstar North (a więc twórców serii GTA). Okazuje się też, że Mafia na PS2 i Xboxa nie będzie tak do końca konwersją z pecetowego oryginału – ma być nieco inna. Gra ukaże się podobnuie jak Payne 2 w pierwszym kwartale 2004 roku. Rockstar potwierdził także istnienie GTA4, które ukaże się na PlayStation 2 przed kwietniem 2005. Na koniec zaś firma ogłosiła, że wchłonęła TDK Mediactive.

■ **Half-Life 2 na Xboxa i PS2!**
Sytuacja powoli się rozjaśnia. Na pewno gra zmierza na Xboxa w 2004 roku. Valve potwierdziło także, że planowana jest także konwersja na PlayStation 2. Choć krążyły też plotki, że od razu na PlayStation 3... Warto je zdementować.

■ **Nina i Kaena od Namco!**
Namco zapowiedziało dwie nowe gry. Pierwsza zatytułowana jest po prostu Nina i opowiada o perypetiach... Niny Williams z Tekkena! Zapowiada się miks gry przygodowej z bijatyką; będzie skradanie się, walka wręcz i bronią białą. Oto pierwsze dwa shoty; spróbujemy dowiedzieć się czegoś więcej.

Drugą pozycją jest tworzona we współpracy z francuskimi animatorami przygodówka Kaena. Czekamy na info!

ECTS 2003

Od 27 do 29 sierpnia, europejski rynek elektronicznej rozrywki przeniósł się do leżącego w sercu Londynu Earls Court.

Na liście wystawców znalazły się wszystkie najważniejsze firmy: Nintendo, Sega, Konami, Capcom, Activision, Namco, Midway, Sammy, Ubi Soft i Vivendi. Na osobną uwagę zasługuje Sony, które zorganizowało własną imprezę doczepioną do ECTS. PlayStation Experience, bo o nim mowa, zajęło połowę powierzchni Earls Court, a w odróżnieniu od reszty wystawy, było dostępne dla wszystkich – wystarczyło kupić wejściówkę, by dostać się do środka. Szczerze mówiąc, Sony dało niezłego kopa ECTS i patrząc z boku, ciężko powiedzieć, która impreza była ważniejsza.
Z pewnością to Sony miało więcej gości. Na wstępie goście byli atakowani przez Konami. Wielkie wrażenie robił nowy zwiastun MGS: Snake Eater, choć nie mniejsze tłumy przyciągała, pokazana po raz pierwszy, europejska wersja Pro Evolution Soccer 3. Do konsoli oczekiwała kilkunastometrowa kolejka!
Ubi Soft wytoczyło w tym roku prawdziwy arsenał! Na pierwszy ogień poszedł Ghost Recon: Jungle Storm (PS2), czyli kolejna gra oparta na licencji od Toma Clancy'ego. Tym razem autorzy postanowili odejść trochę od tradycji serii i zrezygnowali z ultra realistycznego podejścia na rzecz ostrzejszej akcji. Developerzy zapowiadają także możliwość wydawania rozkazów za pośrednictwem mikrofonu podłączanego do konsoli, niestety ta opcja nie była jeszcze zaimplementowana w prezentowanej wersji gry. Największym zainteresowaniem na stoisku francuskiego Ubi, cieszyło się XIII, które zostało uznane najlepszą grą na ECTS. Francuzi uraczyli także gości grywalnym demem nowego Prince of Persia. Ubi zaprezentowało jeszcze dwie gry – ukończone w dziewięćdziesięciu procentach Beyond Good & Evil i Crouching Tiger, Hidden Dragon.

Kawałek dalej Team 17 urządził pokaz Worms 3D, którego wydaniem zajęła się Sega. Przejście w 3D wyszło bezboleśnie i sterowanie bohaterami przypomina poruszanie się w platformówce. Podczas pełzania kamera ustawia się za plecami robala, a przy strzelaniu widok przełącza się w tryb fpp. Grafika prezentowała się bardzo ładnie i kolorowo, ale największe wrażenie robiła fizyka dająca możliwość rozwalenia wszystkiego, co nas otacza! Latanie super owcą jeszcze nigdy nie było tak przyjemne.
Naughty Dog wystawiło Jak II: Renegade. Jest szybciej, ostrzej i ładniej. Wygląda na to, że fanów jedynki czeka obowiązkowy wydatek. To samo zresztą tyczy się Ratchet & Clank 2, które powinno zadowolić wszystkich graczy. Podczas ECTS można było także zagrać w m.in. Destruction Derby 3, Wallace & Gromit, Siren, nowe wyścigi z Crashem w roli głównej, jeszcze ciepłą wersję Legacy of Kain, SWAT i Full Spectrum Warrior. Reszta pozycji nie była grywalna i często pokazywano stare materiały, ograniczające się do paru zdjęć.
W sumie nie było tego wiele i relację z ECTS można by zamknąć w kilku zdaniach. Co zresztą właśnie zrobiliśmy. Krótko mówiąc: E3 jest większe i ważniejsze. Nie ma też co liczyć na to, że ECTS urośnie do rangi E3, a nad staczającą się imprezą od lat boleją angielskie media. Niefortunny w stosunku do E3 termin imprezy nie pozwala na zaprezentowanie nowych produktów, można ewentualnie liczyć na bliższe zapoznanie się z bardziej dopieszczonymi wersjami gier, które były wcześniej prezentowane na E3.
Biorąc pod uwagę fakt, że relacja z E3 zajęła nam ze dwadzieścia stron...

Nagrody przyznane przez czytelników ects.com:
Najlepsza gra na ECTS– XIII
Najlepsza konsola – Xbox
Najlepszy wydawca – Nintendo

Nagrody przyznane przez serwisy internetowe na podstawie głosów czytelników:
gamer.tv – PES2
JDLI – Battlefield 1942
Gamigo.de – Splinter Cell
Multiplayer.it – Mafia
Game Live – Vice City

Nagrody sponsorowane, przyznawane przez pisma:
Times – EyeToy: Play
Edge – Viewtiful Joe
Loaded – Vice City

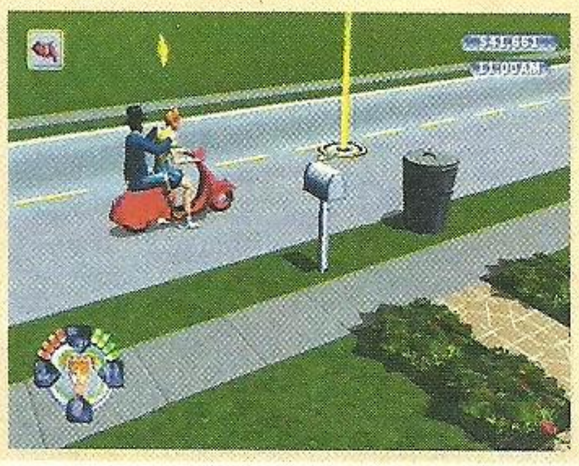
Nagrody przyznane przez panel prasowy:
Najlepsza gra na konsole – XIII
Najlepsza gra na ECTS - XIII
Najlepsza gra sieciowa – Everquest II
Nagroda London Games Week – Half Life 2

The Sims Bustin' Out

■ **Developer:** Maxis
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Wydawca:** Electronic Arts
■ **Termin:** przełom 2003/2004

Premiera The Sims na konsolach przeszła właściwie bez echa. Zamiast powszechnego uwielbienia towarzyszącemu prekursorowi z PC, konsolowe Simsy zebrały skrajne opinie. Maxis jednak nie rezygnuje - kolejna część jest już w drodze i jeśli wierzyć zapowiedziom, The Sims Bustin' Out okaże się dużo lepsze niż poprzednik.
Ogólne założenia gry nie ulegną drastycznym zmianom. Pod naszą opiekę ponownie dostanie się Sim, a zadaniem wciąż będzie poprowadzenie go przez jego własne życie. Proces tworzenia Sima przebiegnie nieco inaczej. Zamiast zwykłego wybierania modelu twarzy dostaniemy przydatny zestaw nosów, oczu, uszu czy ust, z którego zmajstrujemy naszego pupila. A że wygląd to nie wszystko, także dobór osobowości spadnie na nasze ręce. Wiadomo - nie każdy Sim dogada się z każdym, więc te wybory będą jednymi z ważniejszych, zarówno jeśli chodzi o życie towarzyskie, jak i zawodowe.
Jeśli już przy życiu zawodowym jesteśmy warto wspomnieć, iż możliwości w tym temacie wzrosły. Pojawi się 10 nowych profesji. Chyba największą zmianą będzie możliwość wyprowadzenia Sima poza własne podwórko. Drogę do pracy przemierzymy skromnym skuterem lub dostępnym później samochodem. Po drodze będziemy mogli "zahaczyć" o inne ciekawe miejsca, jak np. klub czy galerię sztuki.
W miarę postępów w grze odkryjemy mnóstwo dodatków. Nic nie stanie na przeszkodzie, aby wyposarzyć naszego Sima w gustowny kolczyk, tatuaż czy też nauczyć go nowych ruchów, przydatnych w życiu towarzyskim (ot, chociażby sławny "Moon Walk", do imponowania partnerkom w dyskotekach). Podczas wojaży natkniemy się na szereg nowych przedmiotów, które przy odpowiednich nakładach finansowych staną się naszą własnością.
Ciekawie zapowiadają się możliwości multiplayerowe The Sims Bustin' Out. Dzięki trybowi kooperacji (online lub na podzielonym ekranie) dwóch graczy będzie mogło wspólnie piąć się po wysokich szczeblach kariery,

natomiast jeśli znudzi się taka zabawa - stanąć po przeciwnych stronach, przeszkadzając drugiemu w awansowaniu za wszelką cenę. W obu przypadkach decyzje podjęte przez jedną stronę dotyczyć będą również drugiej, więc sytuacje wymagające przykładowo podzielenia się pieniędzmi mogą być na porządku dziennym. Pojawi się też opcja, pozwalająca na wyszukiwanie w sieci Simów innych graczy, na podstawie ich płci, znaku zodiaku lub osobowości. Czy gra pozwoli na większe interakcje między nimi (wspólne życie?) - niestety, nie wiemy.
The Sims Bustin' Out działa na tym samym silniku graficznym, co poprzednik, jednak mimo to jest wyraźnie ładniejsze. Postacie i otoczenie są bardziej estetyczne, z większą liczbą szczegółów. Jest też kilka nowych efektów oraz interesująca mimika twarzy, co dodatnio wpływa na ogólne wrażenie. Jak widać Maxis nie idzie po najmniejszej linii oporu. Może być ciekawie. Zwłaszcza, że w wersji na PlayStation 2 gra ma ukazać się całkowicie spolszczona. Co Wy na to?



FOCUS

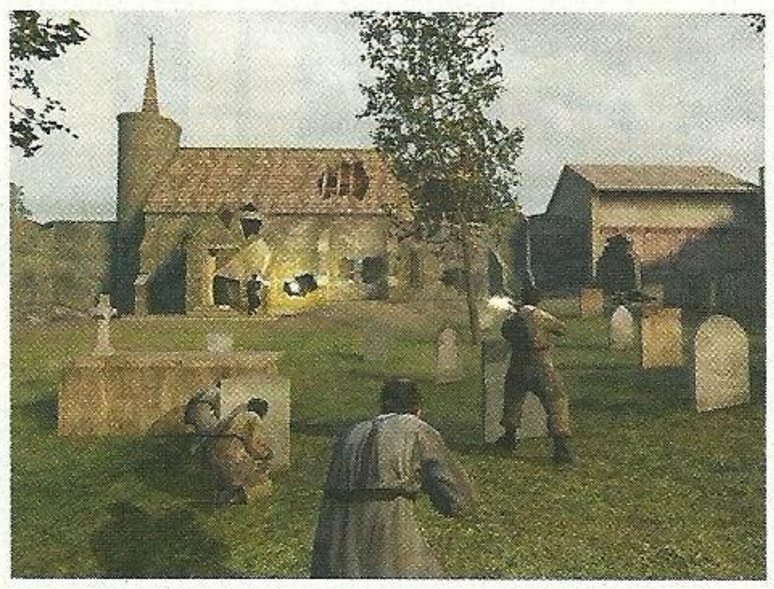
Druga Wojna Światowa

Focus to nowy dział newsów, w którym postaramy się przedstawić kilka nadchodzących gier traktujących o specyficznej tematyce, bądź pochodzących z jednego gatunku. Dziś - Druga Wojna Światowa, która wraz z olbrzymim sukcesem Medal of Honor Allied Assault (na PC) i Frontline (na konsole) powróciła do łask developerów i wydawców. Przez najbliższe pół roku ma ukazać się aż pięć gier umieszczonych w realiach największego konfliktu w dziejach ludzkości.
Gegen Nazi! [Gulash]

Medal of Honor Rising Sun

- **Developer:** EA Los Angeles
- **Wydawca:** EA
- **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
- **Termin:** listopad 2003

Kto to robi: Electronic Arts Los Angeles, chyba największe studio developerskie poza Japonią.
O czym będzie: o wojnie amerykańsko – japońskiej na wyspach Pacyfiku. Może oglądaliście „Windtalkers" z Nicolasem Cage? Film przeciętny, ale my nie o nim. Gra będzie opierać się na podobnym schemacie. Była to walka o każdy metr kwadratowy, najmniejszą nawet wysepkę – kodeks honorowy Japończyków nie pozwalał im się poddać, czy ustąpić.
Dlaczego nas kręci: Frontline to jeden z najlepszych konsolowych shooterów fpp, a skoro autorzy mają gotowy praktycznie cały silnik i „tylko" dorabiają nowe poziomy, scenariusz i bronie – to nie może się nie udać. Dwa razy więcej polygonów na ekranie robi spore wrażenie. A rozbudowany design poziomów ma zapewnić graczowi więcej swobody, niż we Frontline. Dodatkowo gra zostanie wyposażona w tryb multiplayer, w tym kooperację dla dwóch osób. Posiadacze PS2 będą mogli także stoczyć bój w Internecie.
No i skryptowane scenki nie mają szans nie zarządzić.
Punkt krytyczny: słonie z przyczepionymi do boków działami. Że niby jak, mam walić z karabinu maszynowego do słonia? Do słonika?



Call of Duty Finest Hour

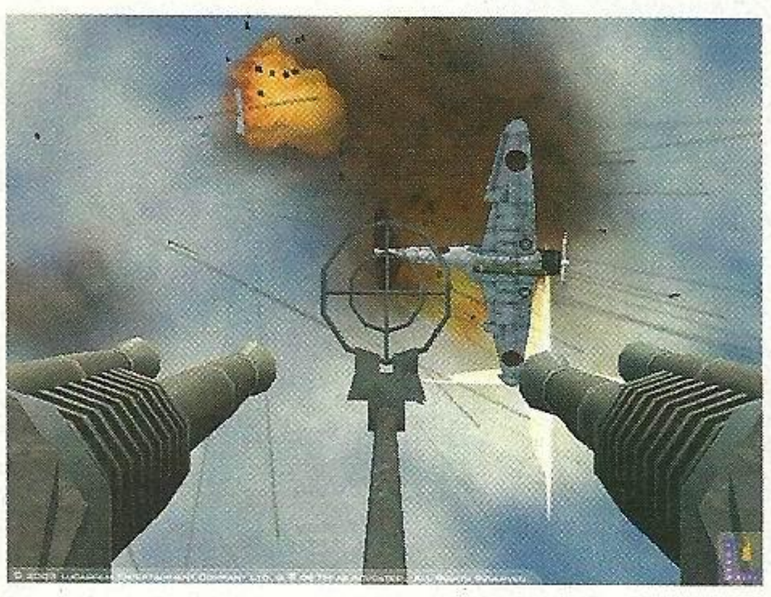
- **Developer:** Spark Unlimited
- **Wydawca:** Activision
- **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
- **Termin:** ?

Kto to robi: Zespół 2015, któremu zapisujemy wydane do tej pory części Medal of Honor rozpadł się na trzy grupy. Część została w EA LA, część pracuje nad innym shooterem fpp: Men of Valor: Vietnam dla Vivendi, a dwudziestu dwóch ludzi założyło firmę Infinity Ward. Jednak nad konsolową wersją pracuje Spark Unlimited.
O czym będzie: na początek istotna informacja – to mutacja pecetowego Call of Duty, które ukaże się jeszcze w tym roku. Zagramy jako Amerykanin, Anglik i Rosjanin. Wiadomo już, że pierwsza scena w rosyjskiej kampanii to obrona Stalingradu przed Niemcami – pamiętacie „Wroga u Bram"? Ty masz karabin, a ty biegnij za nim i jak zginie, to podnieś karabin...
Dlaczego nas kręci: podobnie jak w niektórych poziomach MOH:F, także i w Call of Duty gracz jest członkiem zespołu uderzeniowego, a inteligencja kierowanych przez konsolę wojaków ma być po prostu wybitna. Słowem – niewiele skryptowania, a dynamiczne dostosowywanie się do sytuacji. Drugą szalenie ciekawą sprawą są cztery kampanie zapowiadane przez autorów; w końcu im więcej – tym lepiej.
Punkt krytyczny: Spark Unlimited. Co to? Kto to? Ale mamy nadzieję, że wywiążą się z zadania.

Sniper Elite Berlin 1945

- **Developer:** Rebellion
- **Wydawca:** Wanadoo
- **Platforma:** PS2, Xbox
- **Termin:** grudzień 2003

Kto to robi: Rebellion. Dość znana angielska ekipa. Choćby ze znakomitych Aliens vs Predator na PC, czy Delta Force: Urban Warfare oraz Rainbow Six: Lone Wolf na PS one. Pracują także nad Dredd vs Death!
O czym będzie: w 1945 roku Wojna ma się ku końcowi. W oblężonym Berlinie, gdzie bronią się już tylko niedobitki faszystów, niemiecki snajper Peter Mauer zostaje schwytany przez Amerykanów i w zamian za przyznanie mu amerykańskiego obywatelstwa ma wykonać dla nich kilka zadań. Chodzi o eliminację sowieckich agentów specjalnych z formacji SMERSH. Prawdziwy początek Zimnej Wojny!
Dlaczego nas kręci: zabawa w snajpera to coś, co mogłoby pojawiać się częściej w grach video. Rebellion zapowiada, że ten trudny fach zostanie potraktowany z właściwym mu namaszczeniem. Do naszej dyspozycji zostaną oddane tryby fpp i tpp, kilkanaście rodzajów broni (w tym choćby miotacz ognia, czy bomby i granaty), a także olbrzymie, niemal całkowicie zrujnowane miasto. Nie zabraknie tybu multiplayer dla dwóch osób na podzielonym ekranie, a także możliwości gry w Internecie.
Punkt krytyczny: Powinniśmy już mieć roboczą wersję tej gry. Ale jej nie mamy – możliwe zatem, że obsunie się o kilka miesięcy.



Secret Weapons Over Normandy

- **Developer:** Totally Games
- **Wydawca:** Lucasarts
- **Platforma:** PS2, Xbox
- **Termin:** zima 2003

Kto to robi: Totally Games. Autorzy takich hitów na PC jak X-Wing, Tie Fighter i kolejnych części tej serii.
O czym będzie: O walkach powietrznych. Z prawdziwym scenariuszem i rozmowami w międzyczasie! Autorzy obiecują dwa rodzaje sterowania – dla fanów shooterów oraz dla bardziej wymagających graczy, którzy chcieliby poczuć większą władzę nad stawiającą opór maszyną.
Dlaczego nas kręci: bo X-Wingi i Tie Fightery były rewelacyjne. Poza tym graliśmy przez chwilę w SWON i zapowiada się kawał konkretnego shootera z aspektem symulacji. Podoba nam się realistyczna scenografia, fachowe odgłosy broni i Messerschmitty spadające w objęciach płomieni. A skoro tytuł brzmi „Secret Weapons", to spodziewamy się także, że autorzy pofolgują swoim fantazjom i wcisną kilka prototypowych maszyn, które zalęgły się w ich głowach.
Punkt krytyczny: „Już po 2-3 minutach zabawy gracz będzie w stanie opanować podstawy lotu, a także posłać do piachu kilku nazistów. Nie będzie potrzebny skomplikowany tutorial, joystick z przepustnicą i kilkusetstronnicowy podręcznik". No i fajnie, panowie. Tylko nie róbcie z nas też przypadkiem debili.

Commandos 3

- **Developer:** Pyro Studios
- **Wydawca:** Eidos
- **Platforma:** konsole next-gen
- **Termin:** ?

Kto to robi: Pyro Studios. To znaczy Pyro robi Komandosów na PC, a ich konwersją z pewnością zajmie się jakaś inna firma.
O czym będzie: O oddziale dywersantów działających za linią wroga. Trzy kampanie podzielone zostaną na mniejsze misje, a akcja gry przeniesie nas na plaże Omaha, do Berlina i Stalingradu. W grze ma znaleźć się więcej elementów zręcznościowych, a całość będzie uproszczona w stosunku do Commandos 2.
Dlaczego nas kręci: bo cały czas mamy nadzieję, że pogramy sobie w porządną wersję Commandos na konsolach. Nawet mimo faktu, iż grafika w dalszym ciągu pozostanie dwuwymiarowa. Autorzy zapowiadają także tryb multiplayer, ale ciężko jakoś nam sobie to wyobrazić.
Punkt krytyczny: Konwersja Commandos 2 na PS2 i Xboxa była niegrywalna z trzech powodów. Po pierwsze autorom nie udało się dobrze rozplanować sterowania. Nawet po kilku godzinach gry można było się pomylić przy kombinacjach przycisków. Po drugie, grafika nie prezentowała się tak okazale, jak na PC. Wreszcie po trzecie, długi czas doładowywania mógł totalnie zniechęcić nawet najbardziej wytrwałych. Commandos 3 na konsole może powtórzyć los poprzednika, albo ktoś zweryfikuje podejście do konwersji.

Jak II Renegade oraz Ratchet & Clank 2

7 grudnia 2001 roku na rynek platformerów spadła niczym granat z wyciągniętą zawleczką gra o tytule Jak & Daxter, tak przy okazji w zgliszcza obracając wszelką konkurencję. Stojąca za projektem firma Naughty Dog pokazała wówczas światu, że po porzuceniu Crasha nadal trzyma świetną formę i doskonale radzi sobie w tym gatunku, przy okazji od podstaw kreując zupełnie nowego bohatera (i dzielnie towarzyszącą mu maskotkę). Jak and Daxter był żywym dowodem na to jak wiele pomysłów, technicznych sztuczek i porządnych rozwiązań można jeszcze wnieść w świat platformerów nowej generacji. Ostatecznie w nasze łapki trafił produkt charakteryzujący się najlepszą jak na owe czasy grafiką; barwnie i humorystycznie zaprojektowanymi postaciami; ciągnącymi się po horyzont pomysłowo wykonanymi etapami, a także dość ciekawie i intrygująco opisanym motywem przewodnim. Była zabawa, śmiech, pot i łzy, ale także mnóstwo satysfakcji. I o to w tym wszystkim chodziło. A potem nadszedł dzień 18 kwietnia 2002 roku i rynek platformówek ugiął się pod ciężarem i potęgą następnej gry -- Ratchet and Clank, dostarczonej przez firmę Insomniac. Tego dnia na półkę odstawiłem Jak and Daxter i nigdy już do niego nie wróciłem. Ratchet and Clank traktowałem jak spełnienie marzeń odnośnie gry idealnej. Długouchy bohater wyposażony w ciężką broń bezkompromisowo przedzierał się przez kolejne etapy futurystycznego świata, niszcząc po drodze dosłownie tony żelaznych przeciwników. Śliczna oprawa towarzyszyła mu na każdym kroku, a grywalność rosła wraz z odkrywaniem przez Ratcheta kolejnych etapów gry. Był to produkt tak cudowny i lekki w odbiorze, że ukończenie go w stu procentach tylko wzmagało chęć ponownego zagrania. I tym była dla mnie zabawka chłopaków z Insomniac. Definicją gry platformowej.

Sequele tak wybitnych pozycji były tylko kwestią czasu. Już 31 października tego roku światło dzienne ujrzy druga część przygód Jaka i Daxtera, zatytułowana „Jak II: Renegade". A półtora miesiąca później, dokładnie 16 grudnia 2003 roku, niemal idealnie przed gwiazdkowymi zakupami na półkach sklepowych pojawi się „Ratchet & Clank: Locked and Loaded"! Czy będą to godni następcy wychwalanych poprzedników? Przyjrzyjmy się bliżej dostarczonym wersjom roboczym.

- **Developer:** Naughty Dog
- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Sony
- **Termin:** październik

Nowa historia

Historyjki wprowadzające w świat obu gier należą oczywiście do grona tych mniej ambitnych. Bezrobotni bohaterowie Ratchet i Clank dorabiają do emerytury wywiadami udzielanymi lokalnym stacjom telewizyjnym. Natomiast Jak i Daxter wespół z siwym dziadem koncentrują się na bardzo ryzykownych eksperymentach, dotyczących otwarcia wrót do innego wymiaru. W obu przypadkach następuje jednak punkt zwrotny.

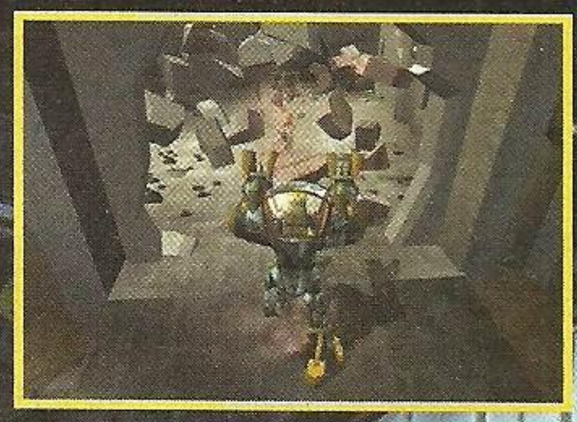
Oto z laboratoriów firmy Megacorp skradzione zostaje pluszowe zwierzątko, będące ponoć tajnym, bio-technologicznym eksperymentem. Sprawca całego zamieszania, malutki człowieczek w powłóczystym płaszczu ucieka ze zwierzakiem pod pachą w najdalsze zakamarki kosmosu. Firma wynajmuje Ratcheta, aby ten ruszył w pościg za zbiegiem i przy okazji odzyskał skradzione maleństwo. W zamian za wykonanie zadania, Megacorp oferuje maleńkiemu Clankowi apartament super delux mega wypas z możliwością zamieszkania od zaraz. W pierwszych misjach zagramy zatem samym Ratchetem, gdyż Clank w tym czasie pławił się będzie w luksusach. Sprawiedliwość nie istnieje.

Natomiast Jak i Daxter przeniesieni zostają do innego wymiaru zaraz po tym, jak wiedziony czystą ciekawością niemowa podczas eksperymentów wciska o jeden guziczek za dużo. Tak się nieszczęśliwie składa, że obaj trafiają do dziwnego miasta, w którym ludzie żyją pod uciskiem wojskowego reżimu. Na przywitanie Jak zostaje wtrącony do więzienia, gdzie przeprowadzane są na nim katorżnicze eksperymenty mające na celu przemienienie go w mrocznego wojownika. Eksperymenty nie przebiegają jednak pomyślnie i oto Jak z pomocą kawalarza Daxtera uwalnia się z kajdan. Ich zadaniem będzie jak najszybsze wydostanie się z więzienia i zebranie możliwie jak najwięcej informacji na temat świata, w którym się znaleźli. Zaczyna się wyścig z czasem.

Zaczynamy

Tradycyjnie już pierwsze etapy zarówno jednej jak i drugiej gry polegają na przyswojeniu sobie wszystkich niezbędnych umiejętności, jakimi dysponują bohaterowie. Uciekając Jakiem z więzienia, co krok instruowani jesteśmy o możliwości wykonania wskazanego ruchu, skoku, lub ataku. Tutaj dodam, iż początkowo zestaw umiejętności naszych bohaterów niewiele odbiega od tego, który przypadł mu w pierwszej części gry. Nadal są to podwójne skoki i trzy ataki.

Na tym tle lepiej wypada Ratchet, zauważalnie przypakowany nowym zestawem ruchów. Pomijając już fakt, że teraz potrafi on samodzielnie wykonywać podwójne skoki, oraz salta we wszystkich wskazanych kierunkach, autorzy obdarzyli go cudowną możliwością strafe'owania. Zwyczajne wciśnięcie przycisku L2 spowoduje, że Ratchet zalokuje się na wybranym celu i to właśnie jemu poświęcał będzie całą uwagę, biegając i skacząc przy tym w dowolnym kierunku. Kapitalna sprawa! W porównaniu z pierwszą częścią gra bardzo na tym zyskała. Jeśli natomiast idzie o wygląd i zachowanie



bohaterów nadchodzących sequeli, tu sprawa ma się nieco inaczej.

O ile w przypadku Ratchet & Clank 2 nie ma żadnego zaskoczenia i gracz dostanie do rąk stare, sprawdzone w boju postacie, o tyle Jak bardzo się zmienił. Lata tortur nauczyły go mówić (każdego by nauczyły... – mac) i teraz na pierwszy plan wychodzi jego zaczepny charakter. Dodatkowo jego włosy nabrały bardzo modnego, zielonego koloru, zaś dopełnieniem nowego image'u jest fachowa bródka. Nową, mroczną osobowość Jaka uzupełnia fakt, iż po zebraniu odpowiednich kryształów może on teraz na kilka chwil zmienić się w demona walki. Jego włosy stają się wówczas siwe, skóra niebieska, a pazury zabójczo ostre. Rzekłbym, iż do dyspozycji gracza oddany zostanie zupełnie nowy, bardzo mroczny Jak i tylko Daxter jest tym samym śmiesznym futrzakiem. Nadal stanowił on będzie jednoosobowy kabaret, a każdą zaistniałą sytuację skwituje bogatym zestawem zabójczych min i tekstów.

Ratchet nie przeszedł tak znaczącej metamorfozy. Ponieważ jego misje koncentrują się na podróżach kosmicznych, autorzy zapięli go w bardzo fajny skafander, gogle i hełm z odpowiednimi wycięciami na uszy. Jednak w dalszym ciągu będzie to stary,

dobry i wyluzowany Ratchet. Stary pozostał także Clank. Kto grał w jedynkę, ten pamięta, iż malutki robocik charakteryzował się świetnie stonowanym poczuciem humoru, przy czym mówił powoli, spokojnie, wyraźnie i bardzo ciepłym głosem. Także i tym razem, niemal bez emocji, walił będzie kolejnymi gagami, a jego spokój to absolutna przeciwwaga dla eksplodującego co kilka sekund tekstami Daxtera. Na przykładzie tych dwóch bohaterów obserwujemy więc, na ile różnych sposobów można rozweselić widza. I to jest dla mnie bardzo fajna sprawa. Tym większa szkoda, że Clanka na początku po prostu nie będzie.

Plansze, mapy, tła

Raz na zawsze żegnamy się z kolorowymi, wesołymi i pełnymi ciepła planszami, jakie przemierzali swego czasu wspólnie Jak i Daxter. Autorzy poszli tym razem w kierunku bardziej przybijających i zdecydowanie cięższych klimatów. Pomijając ciemne, więzienne wnętrza, którym stawiamy czoło już na samym początku przygody, nasi bohaterowie zmierzą się tym razem z mrocznymi i bardzo deszczowymi etapami. Brak słońca i przejrzystego nieba wynagrodzą nam siwe, burzowe i nabrzmiałe chmury, bogato atakujące piorunami. Nie inaczej będzie z odwiedzanymi przez nas sceneriami. Praktycznie same podgnite ruiny, jakieś ścieki, zardzewiałe platformy wiertnicze, i temu podobne.

Natomiast drugi Ratchet stawia na różnorodność. Pierwsze zadanie rozgrywamy na pokładzie olbrzymiego wahadłowca przecinającego puchowe połacie chmur. Ratchet przebija się przez maszynownie, bogato przeszklone sale, a momentami zasuwa nawet po skrzydłach pojazdu. Po zakończonej misji zmuszeni jesteśmy do ostrego zejścia na ziemię i nagle nasz bohater odnajduje się na jakiś ciemnych, śmierdzących bagnach. Kończąc błotnistą masakrę Ratchet ponownie wsiada na stateczek, atakując tym razem... inną, fajną planetę.

Powoli zauważamy więc, iż Naughty Dog postawił na dalej idącą innowację, niż zrobili to panowie z Insomniac. Na tym nie koniec. Jak 2: Renegade, mimo iż nadal silnie ukierunkowany na platformowe wybryki, zawiera teraz dużo elementów rasowej przygodówki. Po wydostaniu się z więzienia i nakopaniu sześciu strażnikom masakrującym jakiegoś przypadkowo dorwanego staruszka, Jak wtapia się w społeczność metropolii, do której został przypadkiem zesłany. A dodać należy, iż jest ona bardzo rozległa z mnóstwem zarówno przechodniów, jak i latających pojazdów. Od razu też do naszej dyspozycji oddana zostaje mapa, a na niej zaznaczone będą kluczowe miejsca oraz namiary żołnierzy, skrupulatnie kontrolujących miejscową społeczność. Samo bieganie po mieście i rozmowa z wybranymi postaciami do najciekawszych nie należy. Przez moment bałem się, iż będzie to jedyne zajęcie w nowej odsłonie starego hitu. Zonk. Kluczowe dla fabuły postacie wyznaczają nam określone zadania (przynieś diamencik, pozabijaj potworki, ureguluj dopływ wody, itp.), a te odbywają się już na dobrze znanych nam planszach, do których wejścia także pozaznaczane są na mapie. Tak więc każde zlecone nam zadanie wiązało się będzie z radosnym i dobrze już znanym skakaniem po platformach i przy okazji zbieraniem wszelakich świecidełek.

Ratchet & Clank 2 także opiera się na systemie zadań, ale w tym wypadku nie trzeba będzie biegać po żadnym mieście w poszukiwaniu zleceniodawcy. O tym, co trzeba zrobić nasz długouchy przyjaciel dowiaduje się w trakcie i pomiędzy misjami, a zobrazowane jest to przezabawnymi i świetnie zagranymi wstawkami liczonymi w czasie rzeczywistym. Innymi słowy, uwaga gracza nigdy nie będzie zaabsorbowana innymi rzeczami, niż tradycyjne skakanie nad przepaściami, strzelanie i zbieractwo. Nie uświadczymy tu

zatem ni krzty przygodówki. Po prostu więcej i więcej starego, dobrego Ratcheta.

Arcade

Ale obie gry to przede wszystkim zręcznościówki. Jak 2 może do woli maskować się zapożyczeniami z innych gatunków, ale nie zmienia to faktu, że mamy tu przede wszystkim do czynienia z rasowymi, trójwymiarowymi platformówkami. I to w najlepszym wydaniu. Zarówno Ratchet, jak i Jak przebijają się przez odgórnie narzucone im etapy, masakrując przypadkowo napotkanych przeciwników, oraz wrzucając do wora wszystko, co ma kolorowy poblask. W Jak 2 na początku obowiązują stare, znane z pierwszej części zasady. Niezgrabnych potworków pozbywamy się jedynie za pomocą ciosów. Nie ma niczego, czym można by czynić masową zagładę, lub chociażby katować wroga na większą odległość. Naughty Dog postawiło w tym momencie na full contact. Ale długo w tym postanowieniu nie wytrwało. W miarę pomyślnie wykonywanych zadań, zleceniodawcy Jaka zaczynają obdarowywać go bardzo przydatnymi zabaweczkami. Niech wspomnę tu chociażby o tradycyjnej dwururce, karabinie, czy lewitującej deskorolce (kłania się wymiętoszony do granic przyzwoitości „Powrót do Przyszłości"). Broń w rękach Jaka jest taką samą nowością jak chociażby fakt, iż nareszcie zaczął mówić.

Insomniac spotyka Naughty Dog

Jeśli wziąć pod uwagę liczbę wydanych na konsole gier, obie firmy w miarę regularnie zaopatrują nasz rynek w nowe produkty. Założone w 1994 roku Insomniac, szczyci się obecnie pięcioma gotowymi tytułami, oraz szóstym, ciągle jeszcze w trakcie produkcji. Na ścieżce ich kariery spotkać możemy takie pozycje jak wydany w 1996 roku, obsypany wieloma prestiżowymi nagrodami shooter „Disruptor" oraz dostarczony w tym samym roku, sympatyczny platformerek „Spyro the Dragon", który z miejsca stał się jedną z najbardziej rozpoznawalnych maskotek firmy Sony. I przy okazji sprzedał się w nakładzie czterech i pół miliona egzemplarzy. W latach 1999 i 2000 ukazały się odpowiednio „Spyro 2: Ripto's Rage", oraz pozbawiony cyferki w tytule „Spyro: Year od the Dragon", które wprowadzały do serii troszkę innowacji, jak np. możliwość zagrania innymi niż główny bohater postaciami. Łączna sprzedaż gier spod znaku fioletowego smoka zamknęła się jak dotąd w 8 milionach egzemplarzy!
Ostatnim ukończonym produktem spod igły Insomniac był wydany w 2002 roku „Ratchet and Clank". Począwszy od grafiki, a skończywszy na projekcie plansz, niemal wszystko w tej grze wyznaczało nowe standardy w dziedzinie platformówek. Po lekturze zapowiedzi nie jest tajemnicą fakt, iż pod koniec 2003 roku ukazać ma się sequel tejże gry. Z niecierpliwością wyczekujemy grudnia niemal do nieprzytomności zagrywając się w wersję beta.
Równie malowniczo prezentuje się historia firmy Naughty Dog. Założona w 1986 roku pod nazwą JAM Software, początkowo dostarczała gry na takie platformy jak Apple, Amiga, Atari ST i SEGA Genesis. Jej droga ku chwale zaczęła się w roku 1996, wraz z wydaniem na PlayStation gry „Crash Bandicoot", dokładnie siedem lat po zmianie nazwy na jedynie słuszną i prawdziwą. „Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back" i „Crash Bandicoot: Warped" dostarczone zostały kolejno w latach 97 i 98, znajdując olbrzymie grono odbiorców. Po raz ostatni wizerunek Crasha firma wykorzystała w roku 1999 dostarczając nam niesamowicie grywalne wyścigi „Crash Team Racing". To była prawdziwa bomba, zyskująca bardzo wysokie notowania zarówno wśród graczy jak i recenzentów. Czwarty kwartał 2001 roku zaowocował grą „Jak and Daxter", która doskonale utwierdziła nas w przekonaniu, że Naughty Dog nie robi gier przeciętnych. Tytuł ten nie równał się z niczym, w co można było aktualnie zagrać na rynku platformówek. Głuchą ciszę przerwał dopiero „Ratchet & Clank", dzielnie stawiając czoło monopoliście. Tymczasem, już za kilka tygodni zagramy w drugą część przygód Jaka i Daxtera. Będzie to coś znacznie więcej, niż tylko rozbudowany sequel, o czym możecie się przekonać czytając zapowiedź.
Przy okazji można zauważyć tendencję firm do poruszania się w podobnym kierunku. Raz dostarczony pomysł eksploatują średnio trzy razy, po czym szukają kolejnych rozwiązań. Czy to oznacza, że w przyszłym roku na półki sklepowe trafią trzecie części opisywanych dziś gier? Nie wyjdziemy na fałszywych proroków gdy stwierdzimy, że prawie na pewno tak...

Czy wiecie, że...

Pierwszą grą powstałą w laboratoriach JAM Software (wczesne Naughty Dog) było Ski Crazed, prosta zabawa ze zjazdem na nartach. Napisał ją w 1986 roku współzałożyciel firmy, Jason Rubin, a wydana została na platformę Apple II. Produkcja owego „hiciora" trwała ponoć cały weekend, a świeżo zaprogramowana gra była straszliwie wolna. Pod swoje skrzydła wziął ją wówczas drugi współwłaściciel firmy – Andy Gavin, znacznie dopalając ostateczny produkt. Najlepsze jest to, że nawet w momencie pojawienia się tej gry na półkach sklepowych, ani Rubin, ani Gavin nie mieli zielonego pojęcia o niektórych fragmentach kodu, który zaimplementowali w grze. W piwnicy państwa Rubin do dziś wala się 25 egzemplarzy tej gry i być może któregoś dnia staną się czymś w rodzaju gadżetów kolekcjonerskich.

Firmę Insomniac założył w 1994 roku niejaki Ted Price, zajmujący się wcześniej kontrolą jakości produktów medycznych! Doszedł on wówczas do wniosku, iż gry muszą być prostsze, a ich zadaniem ma być przede wszystkim dostarczanie graczowi zabawy! Szczęśliwie spotkał na swojej drodze dwóch, bardzo utalentowanych braci programistów – Alexa i Briana Hastings. W takim oto składzie panowie zabrali się za swoją pierwszą grę – Disruptor, która z biegiem czasu zebrała tytuły „najlepszej strzelaniny First Person", „czarnego konia roku", czy też „najlepszej gry, o której nikt wcześniej nie słyszał" na PS one! A wszystko to dzięki zerowym środkom przeznaczonym na marketing produktu! Insomniac liczy obecnie 45 osób.

W przeciwieństwie do wielu firm, które swą karierę zaczynały w prostym garażu ucząc się programowania, Rubin i Gavin zaczynali... w piwnicy! Dzięki tak drastycznej zmianie klimatu, panowie uniknęli odoru benzyny i innych olejów na rzecz trutki na szczury.

Strategia chłopaków z Insomniac jest niemal bliźniaczo podobna do tej, którą zaprezentowała ekipa z Rareware. Polega ona oczywiście na tym, że pracuje się jednocześnie tylko nad jedną grą, a dopieszczony do granic możliwości tytuł pojawia się średnio raz na dwa lata i sprzedaje w milionach egzemplarzy! Stosunek do tego typu strategii mamy bardzo chłodny w momencie, gdy na rynku nie ma nic ciekawego i jak najbardziej pozytywny, gdy ostatecznie przygotowany hit ląduje już na półkach.

Pierwszy Crash Bandicoot sklejany był przez 2 lata, po 16-18 godzin dziennie! Efekty pracy Naughty Dog ukrywało przed Sony, aż do wystawy E3 w 1996 roku. Na kilka dni przed wystawą japoński gigant dowiedział się o Crashu i nad wyraz mocno nalegał, by zaprezentować mu tajny projekt sprytnej ekipy.

Powodem dla którego Ted Price zaangażował się w gry video, była nieodparta chęć... zdobycia na własność stacji roboczej Silicon Graphics (legendarna swego czasu platforma, na której budowano wszystkie te cudowne efekty specjalne, widoczne chociażby w drugim Terminatorze). To jeden z najdziwaczniejszych powodów, żeby zająć się robieniem gier, ale 9 lat temu Price był po prostu zaślepiony wizją możliwości tejże maszyny. „Kochałem gry, fascynowała mnie trójwymiarowa grafika, pomyślałem, że mógłbym w przyszłości zostać projektantem 3D" – wspomina...

... a Ski Crazed był ostatnią grą, jaką kiedykolwiek napisał Jason Rubin. Ma ktoś tę pozycję? Naprawdę była taka „dobra" ?

Drugi Ratchet od początku stawia na wypróbowany przy okazji pierwszej części schemat, gdzie wycelowana w przeciwnika broń praktycznie nigdy nie odpoczywa. Chyba, że skończy się amunicja. W miarę postępów w grze do naszego plecaczka wpadają dużo lepsze zabawki, coraz lepiej radzące sobie z wrogiem. Jeśli wierzyć zaufanym źródłom, w finale dysponować będziemy blisko dwudziestoma śmiercionośnymi broniami. Insomniac nie zapomina także o tych bardziej oszczędnych graczach i do ich dyspozycji oddaje starą, zaprawioną w boju siekierkę, która jak do tej pory sprawdziła się w każdych okolicznościach. Jest idealna do hurtowego niszczenia zarówno skrzyń, jak i pałętających się tu i ówdzie straszydeł.

Nowością w stosunku do pierwszej części przygód Ratcheta jest fakt, iż teraz każda broń posiada swój pasek doświadczenia. Używanie danej zabawki przez dłuższy czas zaowocuje wzmocnieniem jej możliwości bojowych! Dwie przykładowe akcje z życia Ratcheta wyglądały następująco. Na początku dość często używałem podstawowego pistoletu laserowego o nazwie Lancer. Fajna to zabaweczka, średnio radząca sobie z przeciwnikami (zwłaszcza tymi mocniejszymi). Gdzieś tak w połowie drugiego etapu, po zabiciu mackowatej pokraki, broń zaczęła świecić i włączyła się oddzielna animacja pokazująca na żywo jej upgrade! Po chwili trzymałem w ręku coś, co tak na oko przypominało znanego z gier i filmów vulcana i szczerze mówiąc miało bardzo podobne zdolności bojowe! Od teraz nazywało się Heavy Lancer i z miejsca stało się moją osobistą pieszczotką! Toż to istny odkurzacz, w pył roznoszący nadciągające zewsząd robactwo!

Innym razem spróbowałem podobnej akcji z bronią o nazwie Gravity Bomb. To zwykła wyrzutnia granatów, mieszcząca w magazynku maksymalnie osiem pocisków. Z niecierpliwością czekałem, aż jej pasek doświadczenia dobije limitu. Kiedy wreszcie nastąpił ten moment, w rękach dzierżyłem żelastwo o nazwie Mini-Nuke. Każdy wystrzelony z tego cacka pocisk po kontakcie z wrogiem, albo ziemią zamieniał się w malutki, atomowy grzybek, z miejsca czyszczący okolicę! Piękna sprawa!

Skoro mowa o profitach płynących z wykańczania potworków, Jak 2 stara się nie być tutaj w tyle. Każdy zabity pokrak wyrzuca z siebie purpurowe diamenciki, które nasz bohater czym prędzej łapczywie łyka. Odpowiednia ilość uzbieranych diamencików pozwala mu na zastosowanie w walce opisywanej już wcześniej mrocznej osobowości. Poza wymienionymi wcześniej zmianami w wyglądzie Jak roztacza wokół siebie masę wyładowań elektrycznych, które automatycznie przyciągają go do najbliższego przeciwnika. Dodatkowo staje się on dwukrotnie wytrzymalszy i minimum trzykrotnie szybszy, więc tak przygotowanego demona walki ciężko będzie powstrzymać. Szkoda, że taki stan rzeczy trwa niezmiernie krótko. Mrocznej odmiany Jaka należy używać wyłącznie w dobrze przemyślanych momentach.

Zbieractwo

Tak jak w każdej szanującej się platformówce, tak i w opisywanych właśnie sequelach dominuje zbieractwo. Ratchet po raz kolejny

zgarniał będzie hurtowe ilości śrubek pełniących w tej grze rolę waluty. Potem w odpowiednich miejscach wymienić będzie mógł te tysiące nakrętek na jakąś pożyteczną broń, ulepszanie spluw, lub amunicję. To, co decyduje o magii Ratchet and Clank 2 to fakt, że niemal na każdym kroku natkniemy się na ogromną ilość wrogów, skrzyń, lub innych przedmiotów (na przykład latarni), rozwalenie których zaowocuje soczystymi, bardzo kolorowymi eksplozjami wyrzucającymi z siebie dosłownie setki śrubek! Wypadają tu one niemal ze wszystkiego! Nawet ze świeżo rozwalonych świetlików! Jestem bardzo pazerny na tego typu rzeczy i grając w Ratchet 2 czułem się jak w raju. Nie ma dla mnie nic piękniejszego niż mini pocisk atomowy eksplodujący w otoczeniu dwudziestu skrzyń, które wyrzucają w powietrze trzysta nakrętek, w które wręcz nurkuję, słysząc dzwoniący dźwięk nabijanego właśnie konta! Jedyne co mi nie zagrało (może tylko mi) to fakt, że śrubeczki są teraz dużo mniejsze niż w części pierwszej, a także emanuje od nich złota poświata. Ciężkie, stalowe śruby z części pierwszej bardziej mi odpowiadały.

Oczywiście Jak i Daxter ponownie starają się nie pozostać w tyle. Tym razem Naughty Dog stawia na różnorodność zbieranego materiału. Poza wymienionymi wcześniej purpurowymi diamencikami (których dostateczna ilość odpala ciemną stronę Jaka), natkniemy się tu na złote gluty wypluwane przez co mocniejszych przeciwników, które czym prędzej wrzucimy do wora. Pamiętacie jeszcze miedziane jajeczka, które na potęgę kolekcjonowaliśmy w części pierwszej? W Jak 2: Renegade pojawiają się one sporadycznie, z reguły w dobrze ukrytych miejscach. Za odpowiednią ilość owej „waluty" gracz dokonać może wybranych zakupów w sklepie z bonusami. Jak na razie szarpnąłem się jedynie na trik wymazujący z pyszczka Jaka tą fachową, zieloną bródkę. Na więcej nie było mnie po prostu stać.

W tym miejscu wspomnę jeszcze o Ratchecie, który za odpowiednią ilość powalonych przeciwników otrzymuje dodatkowe sztabki energii, przez co staje się oczywiście bardziej wytrzymały. To bardzo dobrze, że zręcznościówki podbierają najciekawsze rozwiązania nawet z tak odległego od nich gatunku, jakim są gry RPG. Miło jest widzieć w naszej postaci odbicie wszystkich tych godzin, które przy niej spędziliśmy.

„Po to w grach jest Normal, żeby na nim grać"

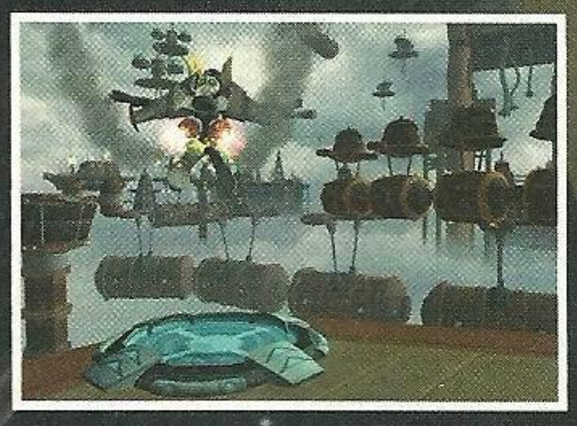
Jeśli idzie o poziom trudności, zdecydowanie ciężej szło mi przebijanie się przez Jak 2! Ratchet na tym polu beztrosko łączy przyjemność grania z niezbyt wygórowanym poziomem trudności. Oczywiście w obu pozycjach przeciwnik potrafił ostro zaleźć mi za skórę, nie mniej, najwięcej zgonów

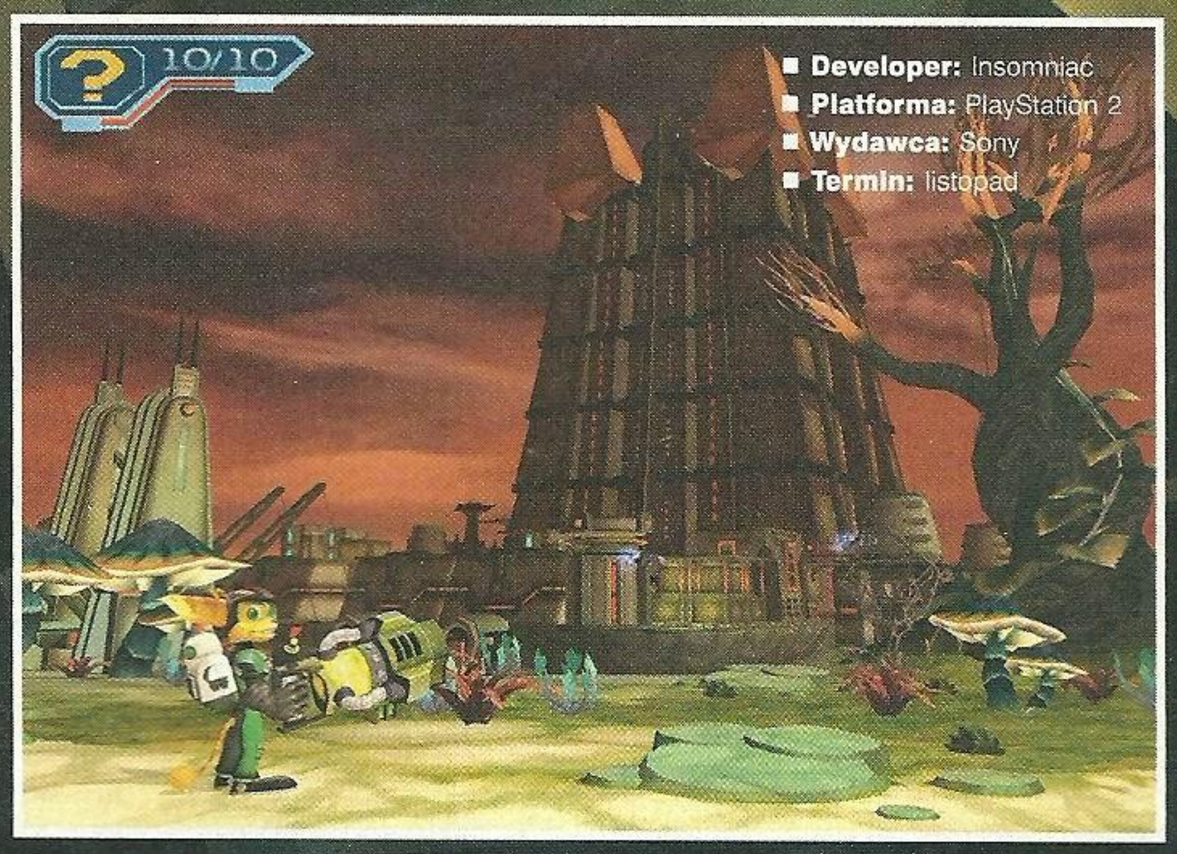
widziałem właśnie w wykonaniu bohatera gry ze stajni Naughty Dog. Dostrzegłem także z lekkim zaniepokojeniem, iż wraz z postępem w grze jest coraz trudniej. Pojawia się masa zadań „na czas", których bezbłędne wykonanie zagwarantuje nam wyrobienie się w ostatnich dwóch sekundach przed upływem limitu. Nagle otworzą się przed nami etapy, gdzie zewsząd nacierać będą nad wyraz wytrzymali przeciwnicy, których powstrzymanie graniczyć będzie z cudem. Nawet gdy będziemy już w posiadaniu odpowiedniego karabinka. Wreszcie pojawia się plansze, gdzie przebić się trzeba przez grupki opornych stworów, których ugryzienia są dotkliwe, a apteczek leczących po prostu nie ma! Każdy zgon powoduje zaczynanie etapu od początku, tak więc lekko na pewno nie będzie.

Ratchet na większe problemy przewiduje... większą broń. Druga część przygód długouchego bohatera wcale nie jest trudna, jeśli przyrównać ją do dzieła Naughty Dog. Nieporównywalnie mniej jest tu walki wręcz, a broń pracuje do ostatniej „pestki". Praktycznie nie zdarzyło mi się zaczynanie danego etapu po raz drugi, co w Jak 2 z czasem staje się nagminne. Zdecydowanie mniej jest także w Ratchet 2 skakania po platformach. Więcej jest po prostu gnania przed siebie i zamieniania otoczenia w chiew. Natomiast etapy zręcznościowe w Jak 2 charakteryzują się szaleńczą gonitwą po zapadających się, lub ostro ostrzeliwanych platformach. Cóż, odnoszę wrażenie, że Ratchet 2 to przede wszystkim odstresowująca zabawa. Beztroska zabawa, gdzie niszczenie i czerpanie z tego tytułu hurtowych ilości świecidełek stoi na pierwszym miejscu. Właśnie ten rodzaj rozgrywki bardziej przypadł mi do gustu. A większa trudność Jaka 2 będzie sporym atutem dla graczy, dla których dzień bez wyzwania jest dniem straconym.

Wykonanie

Osobnym rozdziałem będzie tu na pewno wykonanie obu gier. Nawet nie czytając tego





tekstu można śmiało rzucić teorię, że na dzień dzisiejszy są to najpiękniej wykonane tego typu pozycje na PS2 (jeśli nie w ogóle). Chciałbym w tym miejscu napisać, że grafika została mocno podciągnięta w stosunku do pierwszych części obu tytułów, ale byłoby to nie do końca zgodne z prawdą. Najmniej zmian zaszło chyba w Ratchet and Clank 2, gdzie jakoś tak nie widać dodatkowych tysięcy polygonów dorzuconych na każdą postać. No, ale nie ma co winić producentów, bo wcale nam tego nie obiecywali. Ratchet wygląda niemal identycznie jak w momencie debiutu na czarnej konsoli. W oczy rzuca się za to wyraźnie większa liczba przeciwników jednocześnie nacierających na bohatera. Być może właśnie w tym temacie graficy podnieśli sobie poprzeczkę w porównaniu z poprzednią częścią. Sam bohater natomiast wydaje się być teraz nieco lżejszy i wygląda na to, że swobodniej przebiega wskazany obszar. Czy wyjdę na zrzędę (no raczej - mac), jeśli w tym miejscu dorzucę, że bardziej odpowiadał mi troszkę potężniejszy i nieco wolniejszy Ratchet, z jakim spotkałem się w kwietniu zeszłego roku? Może nie będzie tak źle. Frasta dla oczu pozostają tu nadal eksplozje towarzyszące niemal każdemu użyciu przez nas broni. Pierwszorzędnie dobrano przy tym wszystkim dźwięki. Pociski trafiające metalowych przeciwników, odgłosy rozwalanych maszyn, skrzynek, spadających na ziemię nakrętek brzmią dokładnie tak, jak powinny. Rzekłbym, że są bardzo motywujące.

Jak 2 to trochę inna śpiewka. Nie tylko postać zyskała na wyglądzie, ale także otaczający ją świat. Jak w nowym wykonaniu jest wyraźnie ładniejszy i lepiej animowany, za co producentowi należą się gromkie brawa. A jakby tego było mało, miasto, po którym przyjdzie się nam poruszać pełne jest wysokich budynków, ładnie animowanych przechodniów, żołnierzy, gęsto latających pojazdów (można je przechwytywać i samemu poprowadzić), oraz roztaczającej się dookoła tego wszystkiego wody! To naprawdę robi wrażenie i każe raz jeszcze zastanowić się nad mocami przerobowymi PlayStation 2! Oczywiście Naughty Dog po raz kolejny zastosował tu swoje, znane na świat cały, sztuczki, gdzie dane doczytywane są z płytki w locie, ale... Jak wiele firm potrafi to jeszcze zrobić? Znikły gdzieś także problemy konsoli z anti-aliasingiem i od tej pory ząbków na krawędziach uświadczymy znacznie mniej. To nie wszystko. Ponieważ dosyć często pada tu deszcz, zaobserwować możemy bardzo ładne efekty kropel spływających po obiektywie kamery. Obraz nieznacznie się w tych miejscach załamuje, ale robi to tak delikatnie i ślicznie, że wcale nie przeszkadza to w grze. Najfajniej jest przełączyć się w tryb widoku z pierwszej osoby, spojrzeć w niebo i obserwować opisany właśnie efekt. Jest kapitalny. Mam też nadzieję, że nie tylko moje oczy wychwyciły w Jak 2 wyższą niźli w pierwszej części rozdzielczość.

Muzyka w obu grach utrzymana jest za to w różnych klimatach. Jak 2 powtarza brzmienia pierwszej części. Ciągle da się tu uchwycić bębny i dżunglowe rytmy, które swoją drogą przewijały się także przez całą serię Crash Bandicoot. Natomiast zwrot o sto osiemdziesiąt stopni zanotujemy w przypadku drugiej części przygód Ratcheta, gdzie muzyka najbardziej kojarzy mi się z filmami akcji, uderzając w stronę takich arcydzieł jak „Twierdza", czy „Helikopter w Ogniu". Myślę, że dobrym skojarzeniem będzie tu także stary, poczciwy Jet Force Gemini, wydany lata temu na Nintendo 64. To właśnie te gatunki muzyczne dominują w nowym produkcie ze stajni Insomniac. I zdecydowanie bardziej wpadła mi w ucho ścieżka dźwiękowa Ratcheta właśnie.

Humor

Czymże byłyby opisywane tu gry, gdyby nie humor towarzyszący im od pierwszych minut rozgrywki? Zakładam, że nie bawiłyby mnie nawet w połowie tak, jak ostatecznie im się to udało. Świetnie słucha się zarówno żywiołowych tekstów wypluwanych przez Daxtera, jak i króciutkich i bardzo stonowanych kwestii, jakimi raczy nas Clank. Ratchet 2 dodatkowo broni się licznymi reklamami, jakie obejrzeć możemy przy okazji poznawania szczegółów odnośnie kolejnych misji. Nie muszę chyba dodawać, że reklamy te są świetnie wywarzone, a ich humor opiera się głównie na słowie! Podsumujmy to tak. Za humor w świecie Jaka drugiego odpowiada wyłącznie jedno malutkie stworzonko – Daxter. Nawet w bardzo poważnych sytuacjach, gdzie zwyczajnie nie ma miejsca na śmiech, malutki wiewiór (w zasadzie to nie znajduję porównania do żadnego istniejącego zwierzaka) potrafi wpasować rozbrajający tekst, lub strzelić powalającą minę. To kapitalnie przemyślana postać. I na pewno niezbędna dla pozytywnego klimatu całej gry! Bez niego, sequel byłby po prostu smutną platformówką.

Natomiast w świecie Ratchet & Clank 2 – wszystko jest niepoważne. Można być pewnym, że niemal każda napotkana postać powie nam coś śmiesznego, lub zrobi coś chorego! Potwierdzałoby to moje wcześniejsze, luźno rzucone słowa, że Ratchet to przede wszystkim zabawa i dowód na to, że do wszystkiego można podejść na luzie.

O czym nie napisałem?

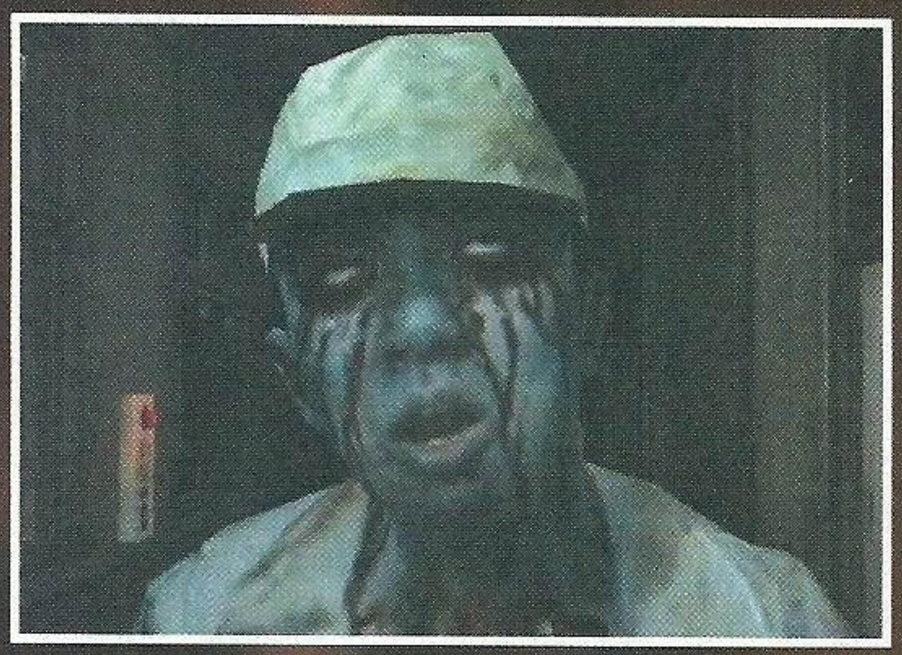
Nie napisałem o dodatkowych misjach, które odchodzą od tradycyjnej platformówki na rzecz... wyścigów i shootera. W Jak II przyjdzie nam uczestniczyć w wyścigach kierując jednym z zarekwirowanych pojazdów i tutaj Naught Dog dają czadu, bo wygląda to wszystko przepięknie. Z kolei Ratchet zasiada za sterami statku kosmicznego i leci naparzając do przeciwników ile wlezie w pseudo-trójwymiarowej strzelaninie! A jestem pewien, że to nie wszystkie niespodzianki przygotowane przez Naughty Dog i Insomniac. Na przykład otrzymaliśmy screeny, na których jeden z bohaterów Ratchet & Clank 2 (Clank?) siedzi w maleńkim, przypominającym pająka robocie i walczy z wielkim bossem! Oj, będzie się działo!

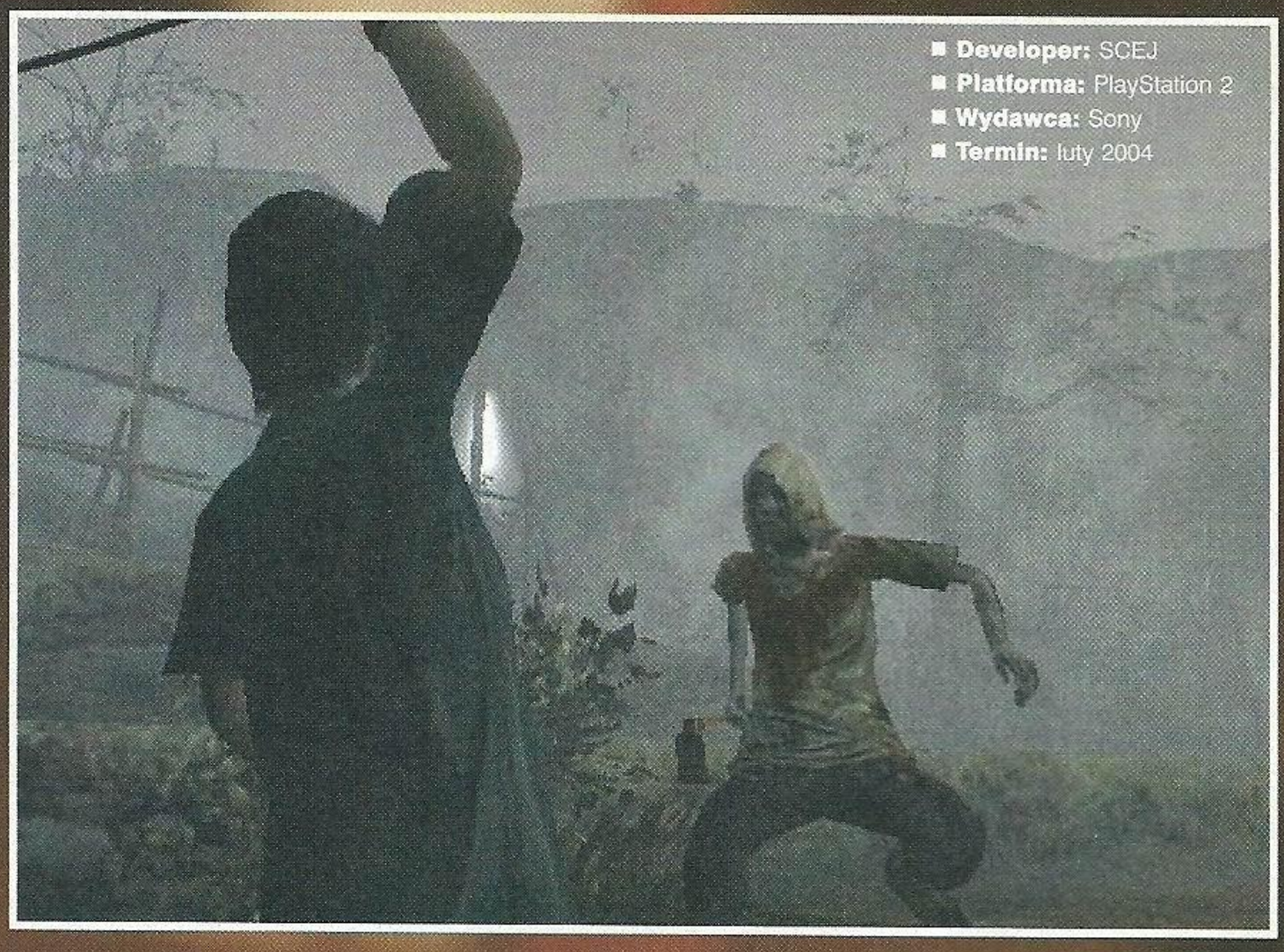
In the end

Na koniec przypomnijmy, że już w październiku gracze położą łapki na gotowym produkcie ze stajni Naughty Dog. I ręczę, że jeśli do bólu zagrywali się w część pierwszą, także i tu nie prześpią wielu nocy. To bardzo dobra i solidnie rozbudowana zręcznościówka. prosto od mistrzów tego gatunku. Insomniac uderzy w grudniu. I będzie to propozycja dla wszystkich! Ale przede wszystkim dla ludzi, którzy od zręcznościówki wymagają beztroskiej zabawy, humoru, dużo bonusów, dopałek, świecidełek do zbierania i przeciwników do wysadzenia w powietrze! Nie ukrywam, że właśnie na tę drugą grę czekam z większą niecierpliwością! Choć z niezakłamaną przyjemnością przyjrzę się pełnym wersjom obu gier!

Matt

A na koniec...	Clank	vs	Daxter
charakter:	siła spokoju		niemoc gadulstwa
wygląd:	poważna zabawka		wiewiórka... poważna inaczej
rola w grze:	doradcza		komediowa
środek transportu:	plecak królika na sterydach		ramię analfabety z bródką
możliwości:	zrobi wszystko		powie wszystko
w obliczu zagrożenia:	głośno myśli, szybko działa		głośno krzyczy, szybko mdleje
poczucie humoru:	stonowane		bez zahamowań
co powie, to...:	wykona		powie





- **Developer:** SCEJ
- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Sony
- **Termin:** luty 2004

Siren

Siren, nowy horror japońskiego oddziału Sony od razu wzbudził moje zainteresowanie. Horror? Japoński? Dawać mi to.

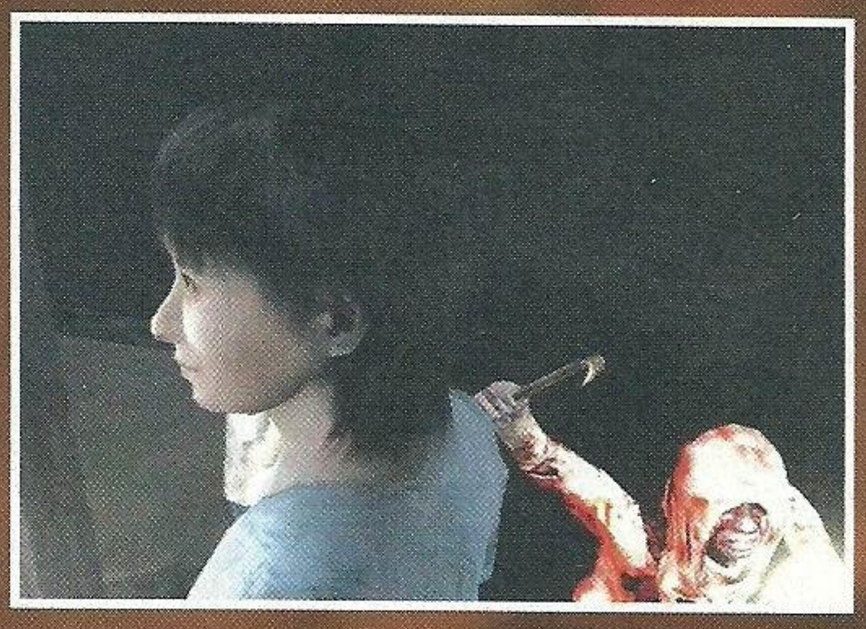
Po krótkim, bo trwającym około godziny spotkaniu z pierwszą pokazową wersją, jaka opuściła biura autorów, jestem jeszcze bardziej zainteresowany ukończonym produktem. Syreny zapowiadają się co najmniej nietuzinkowo.

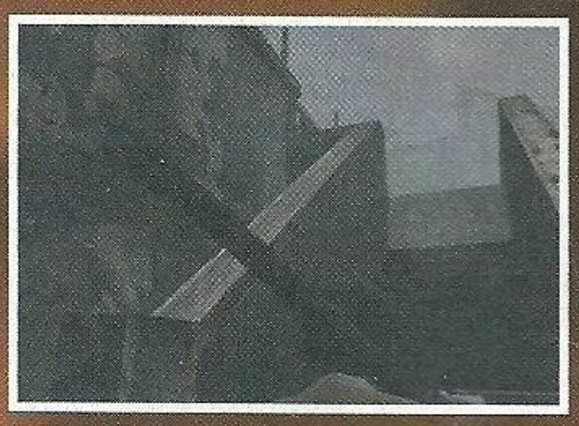
Idzie to tak: spokojną, japońską wioskę Hanyuda nawiedzają złe moce. Otaczające ją morze nabiera krwawej barwy, a mieszkańcy zmieniają się w zombiaki. Polujące na wszystko, co się rusza, naturalnie. Dobry podkład pod horror, choć mało oryginalny – przyznacie. Oryginalne są za to dwa pomysły autorów: dziesięć postaci i tak zwany sightjack.

Z postaciami jest tak: zamiast kierować jednym bohaterem lub bohaterką przez kilkanaście godzin horroru, będziemy mieli możliwość wpłynięcia na losy aż dziesięciu osób. Gra zaplanowana jest w formie epizodów. Aby zrozumieć fabułę (i zapewne odkryć straszną prawdę o wiosce), trzeba będzie czasem obejrzeć te same wydarzenia z oczu innych postaci – w niektórych miejscach epizody będą się przecinać. Co ciekawe, do pewnego stopnia to gracz skonstruuje fabułę wybierając kolejność kierowania postaciami – epizody nie są rozgrywane chronologicznie. Dzięki takiemu zabiegowi gra ma szanse wydać się mniej liniowa, niż inne pozycje z gatunku survival horrorów. Przypuszczam, że przejścia każdego epizodu potrwa od godziny, do trzech.

Drugą nowością jest sightjack, którym zostają obdarzeni pozostali przy życiu mieszkańcy wioski. Polega to praktycznie na włamaniu się do głowy innej postaci i – po odpowiednim dostrojeniu fal mózgowych – obserwowaniu akcji z jej oczu. Dzięki temu można ocenić, co widzi czający się za rogiem zombiak, czy też najzwyczajniej w świecie sprawdzić, ilu oszalałych mózgojadów znajduje się w bezpośredniej bliskości naszej postaci. W praktyce wygląda to tak: przejmowanie odpala się przyciskiem L2, a wtedy na ekranie pojawia się dobrze znana z niedostrojonych telewizorów burza czarnych i białych pikseli. Odpowiednio manipulując analogową gałką „łapiemy" ostrość, a potem przyporządkowujemy widok do jednego z przycisków geometrycznych. Można szukać kolejnej ofiary naszej paranormalnej zdolności i ponownie przypisać ją do przycisku – gdy zechcemy później na chwilę zerknąć przez oczy naszego potencjalnego zabójcy, manipulacja analogiem okaże się zbyteczna.

Muszę przyznać, że to bardzo interesujący patent (oczywiście kłania się Eternal Darkness) i co najważniejsze, okazuje się bardzo przydatny w grze. A to z dwóch powodów: po pierwsze nasi bohaterowie są przedstawieni dość realistycznie i dwa ciosy ostrym tasakiem potrafią pozbawić ich życia. Po drugie zaś – i chyba ważniejsze – nie wszyscy umieją w jakiś sposób odpierać ataki zombiaków. Łatwo zauważyć, że przynajmniej kilka epizodów będzie polegać na omijaniu niebezpieczeństwa za wszelką cenę, ponieważ w bezpośrednim starciu bohater może sobie zwyczajnie nie poradzić. Sprawdziłem w akcji fragmenty trzech epizodów. W pierwszym japoński student dowiaduje się od przedziwnej kobiety, jak kontrolować sightjack'a. W drugim – nauczycielka i jedna z jej uczennic próbują uciec ze szkoły pełnej zombiaków. Natomiast w trzecim stary myśliwy z nielichą fuzją ucieka z mrocznej kopalni na powierzchnię, gdzie czają się monstra. Postacie mogą biegać i skradać się, chodzić w kucki, by uniknąć zauważenia, wspinać się i używać latarki, bądź innych przedmiotów (na przykład łomu, dzięki któremu myśliwy rozwali łańcuch omotany wokół furtki). Bardziej skomplikowane i zależne od sytuacji komendy wydaje im się przy pomocy specjalnego, rozwijanego menu – na przykład student pomógł kobiecie podciągnąć się na dach budki (pull up), natomiast nauczycielka rozkazała uczennicy, by ta szła tuż za nią (come here). Z kolei nasz siedemdziesięcioletni myśliwy z powodzeniem potrafi korzystać ze strzelby. Autorzy informują, że gra będzie dozwolona od 18 lat i wcale im się nie dziwię.



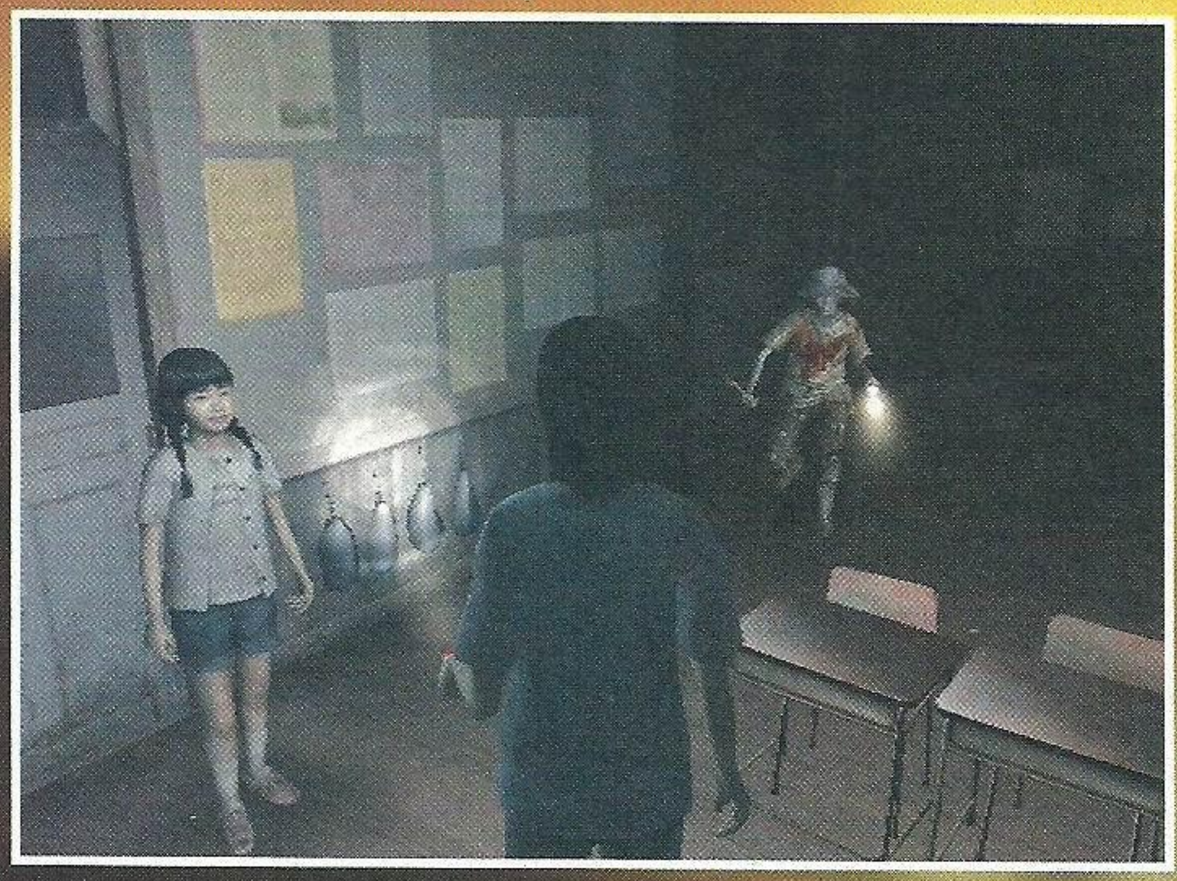


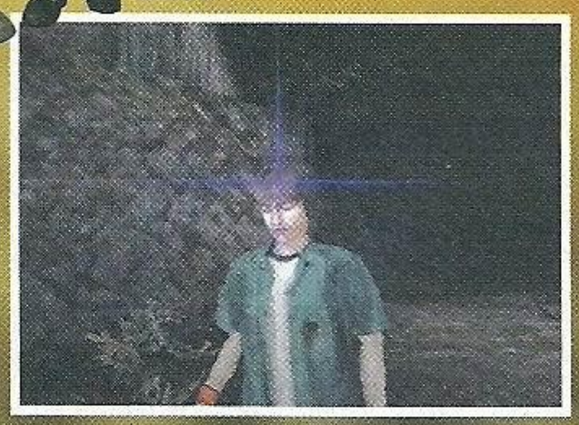
Siren jest straszne. I trudne. Wolę wyczuwać niebezpieczeństwo za rogiem, słyszeć przyspieszony oddech bohatera i niemal czuć jego strach, niż oglądać kolejnego rzygającego flakami zombiaka. Syreny mają właśnie to uczucie strachu i przygnębienia, dodatkowo potęgowane przez ciemne i ponure kolory oraz specjalne filtry na ekranie. W wiosce jest ciemno, co umożliwiło autorom zabawę z efektami świetlnymi – snop światła rzucany przez latarkę prezentuje się bardzo ładnie.

Animacja postaci również wypada dobrze, natomiast ich twarze są wręcz doskonałe. I to nie tylko bohaterów, ale także i stworów. Do sterowania nie mam zastrzeżeń, za to wybitnie przemówił do mnie dźwięk. Gdy patrzymy przez oczy potwora, słychać jak sapie, mlaska, jęczy i warczy. Ohydnie sapie. W testowanej wersji głosy były japońskie, ale na szczęście na dole ekranu pojawiały się angielskie napisy, ale to pewnie się zmieni.

Na porównanie do Silent Hill 2 może jeszcze za wcześnie, ale Siren ma to „coś". Bardzo chciałbym już zagrać w pełną wersję.

Gulash

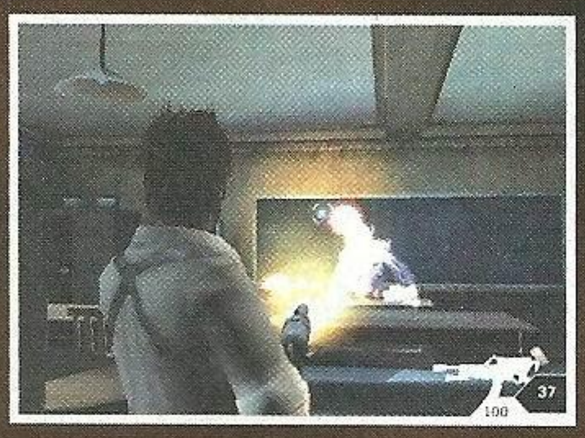




Ghosthunter

Miesiąc temu miałem okazję pobawić się krótkim fragmentem Ghosthuntera. Muszę przyznać, że wzbudził we mnie mieszane uczucia. Jednak po znacznie dłuższym przyjrzeniu się nowej wersji gry, zmieniłem zdanie. Jest naprawdę nieźle.

- **Developer:** Cambridge
- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Sony
- **Termin:** listopad 2003



Poprzedni fragment można było ukończyć w kilkanaście minut; teraz zaś czekał na mnie solidny kawał właściwej zabawy. Krótkie przypomnienie: młody policjant - narwaniec imieniem Lazarus Jones wraz ze swoją świeżo upieczoną partnerką otrzymują zlecenie sprawdzenia dziwnych hałasów w starej, opuszczonej szkole. Jak wyjaśnia policjantka Anna szkoła jest opuszczona dlatego, że kilka lat-temu miała tu miejsce seria bardzo brutalnych morderstw – jeden z nauczycieli oszalał i wyrżnął dziesięciu uczniów. Placówka zostaje zamknięta, ale okoliczni mieszkańcy skarżą się na wycie i hałasy dochodzące z budynku.

Nasz bohater zwiedza zatem podziemia i znajduje dziwne pomieszczenie z wielkim silosem. Nieopatrznie zbliża się do niego i... Najwyraźniej jakoś wypuszcza gromadę oszalałych duchów. Trafia na wspomnianą miesiąc temu gadającą głowę, łapie giwerę, zaczyna polowanie... A w międzyczasie oglądamy scenkę obmacywania jego partnerki przez wielkiego, ubranego w zbroję i obdarowanego ohydną szramą na podgniłej gębie ducha. Anna zostaje porwana. Jak się domyślacie, to dopiero początek przygód Lazarusa.

Po jakimś czasie łażenia, strzelania do duchów i zamykania ich w specjalnym pudełku Lazarus odkrywa straszną prawdę – w jego ciele siedzi duch. Dobry duch. Jest nim dziewczyna o imieniu Kate, która w 1970 roku razem z jednym z profesorów w szkole zajmowała się tym, czym w chwili obecnej Lazarus – łapaniem bezcielesnych. Okazuje się, że astralna powłoka dziewczęcia jest nad wyraz przydatna. W wyznaczonych miejscach Lazarus może wyrzucić z siebie ducha Kate i kierować jego ruchami. Kasia lata, tak więc może dostać się tam, gdzie nasz bohater nie może. A po co ma się tam dostawać, zapytacie? Po to, żeby wbić się w ciało wielkiego monstra i przejąć nad nim kontrolę. Okazuje się, że niektóre potwory mogą być nad wyraz przydatne – na przykład do wyrąbania drogi przez ścianę. Zrobiłem tak, by odnaleźć profesora. Stąd już blisko do serii misji, które musi wykonać Lazarus, by naprawić to, co zepsuł. I naturalnie uwolnić swoją partnerkę.

Sama gra jest dość liniowa, a zagadki (dotychczas) wydają się pomysłowe. W jednym z pomieszczeń za siatką miotał się monster, a za nim wyraźnie było widać przerwaną linię napięcia. Wystarczyło postrzelać do niego z pistoletu, by odrzucało go dalej i dalej, aż w końcu jego wielkie łapy spoczęły na dwóch końcówkach kabla – tym samym biedak zamknął obwód. Jednak puzzle w Ghosthunterze wyglądają na rzecz drugorzędną. Najważniejsze zdają się być duchy.

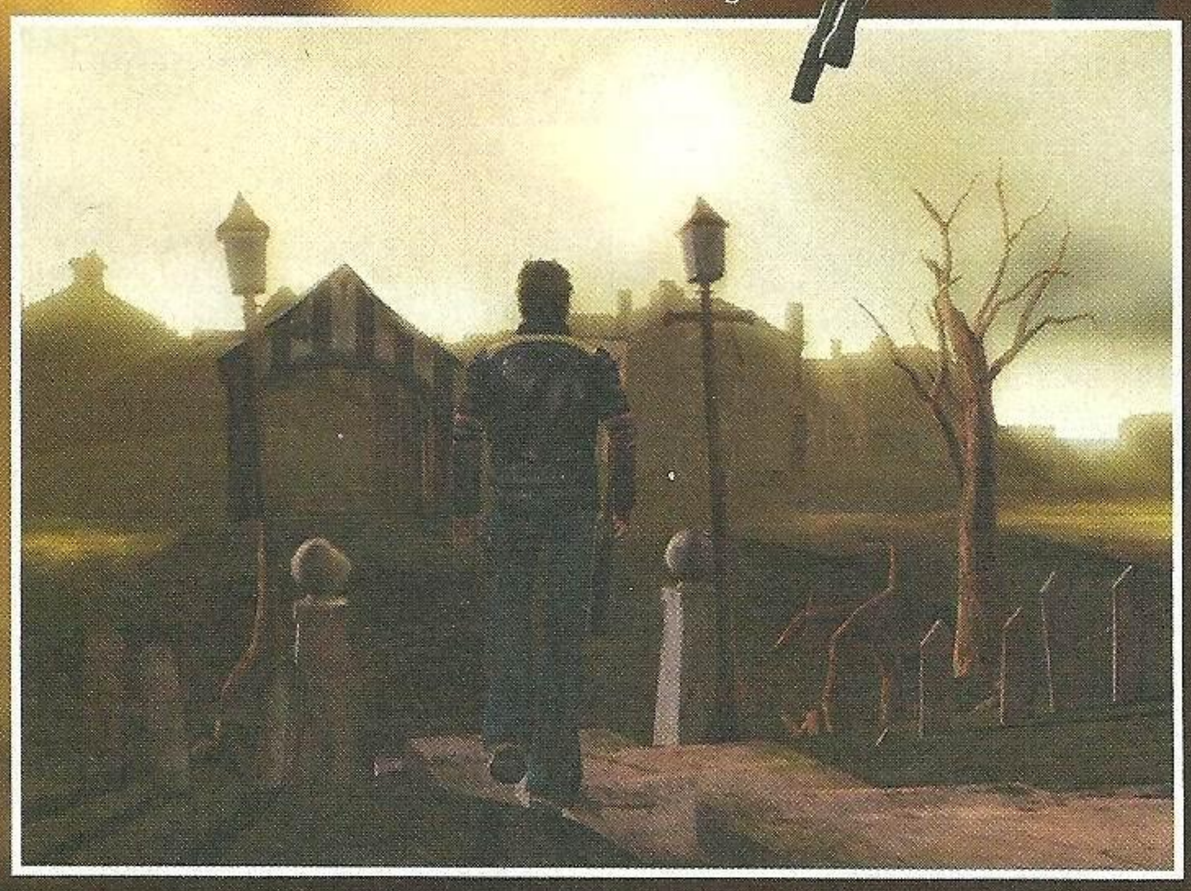
Duchy... O rany. Nie myliłem się, pisząc w poprzednim numerze o lekkim pastiszu. Ale ten pastisz potrafi być też straszny. Na przykład mały, pluszowy miś zmienia się w olbrzymiego, okrutnego i pałającego rządzą mordu stwora! Jest gigantyczny aligator, wielki diabeł morski (a przynajmniej coś, czego nie potrafię inaczej określić), potwór przypominający prastarego Cthulhu, oraz mój osobisty faworyt, mega-monster składający się sam na złomowisku samochodów z ich części, wyglądający jak nowoczesna wersja Mechagodzilli. Wyglądają niesamowicie. Jak się także domyślacie, walka z takimi gigantami nie trwa kilka sekund – stąd też bogaty w co raz większe fuzje arsenał naszego bohatera.

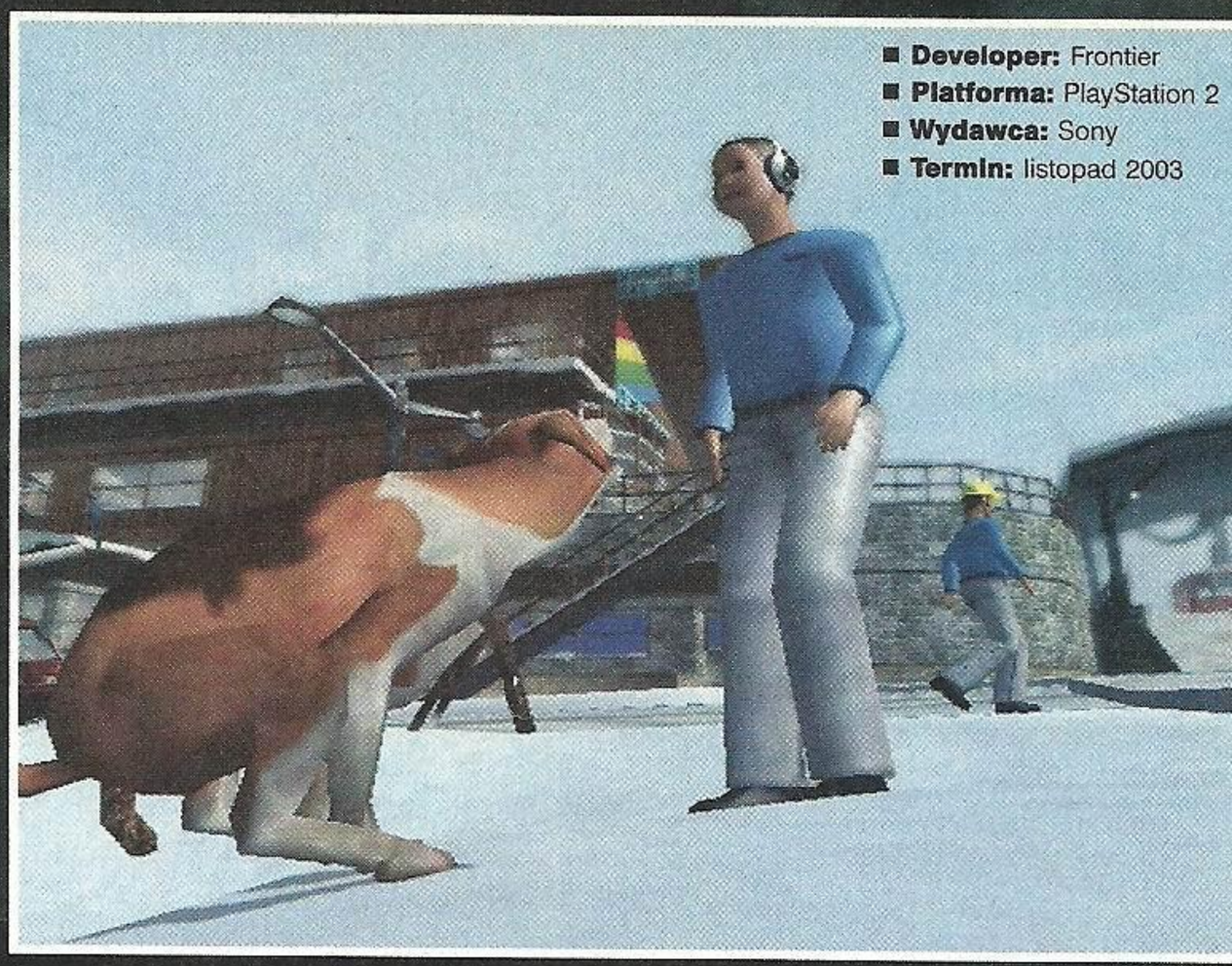
Po raz kolejny zachwyciłem się grafiką, a raczej silnikiem, na którym śmigają gry Sony Cambridge (czyli: Primal i Ghosthunter). Postacie prezentują się wspaniale, a szczególnie ich facjaty, które często serwowane są na zbliżeniach. Widać wyraźne rysy twarzy, świetnie także zsynchronizowano ruchy warg z wypowiadanymi przez bohaterów kwestiami. Niesamowicie wyglądają przeźroczyste duchy, bossowie, monstra... To śliczna gra. Niestety, moc konsoli ma jednak pewne ograniczenia i momentami, przy szczególnie bogatych w szczegóły scenach, animacja potrafi zwolnić. Działo się tak na przykład w głównym korytarzu szkoły. Z drugiej strony jednak szklana kopuła zawieszona wysoko nad głową bohatera przepuszczała efektowne promienie światła, wokół niego śmigały dwa przeźroczyste duchy broczące ektoplazmą, Lazarus walił promieniami ze swojego guna, a sam korytarz ma na oko z dwieście metrów kwadratowych, ze schodami prowadzącymi na górę, licznymi obrazami, komodami i drzwiami. Coś za coś. Osobiście wolałbym jednak zdjąć obrazy i puścić nieco mniej promieni, pozbywając się chrupanka. No, ale nie mnie o tym decydować. Podobnie jak Primal, także i Ghosthunter doładowuje kolejne lokacje w locie, przy czym zdarza mu się zgubić na kilka sekund jakąś teksturę. Ale nasza redakcyjna konsola już ledwo dyszy, może u Was będzie lepiej? Natomiast z całą pewnością mogę powiedzieć, że mimo tych wad gra wygląda doskonale. I choć fantastyczny i zaprojektowany z polotem świat Primala został podmieniony na realistyczne miejsca (chciałem napisać: lokacje, hehe) to całość prezentuje się świetnie.

Podobnie jak w Syrenach, także i w Ghosthunterze dźwięk zdaje się być dla autorów sprawą pierwszej wagi. Na początku chodząc po szkole słychać jęki, urwane szepty i coraz wyraźniejsze słowa „release us" (czyli: wypuść nas...). Dialogi między postaciami czytane są przez zawodowców, a pompatyczna i dynamiczna muzyka z pewnością jest zagrana przez orkiestrę. Do tego wypada dodać dobrze zrobione odgłosy strzałów i mamy już komplecik.

Druga beta rozbudziła mój apetyt. Ghosthunter ma spory potencjał jako gra akcji z lekką domieszką przygodówki. Przed podróżą do tłoczni nie zaszkodzi mu jednak mała optymalizacja kodu. Osobiście – czekam.

Gulash



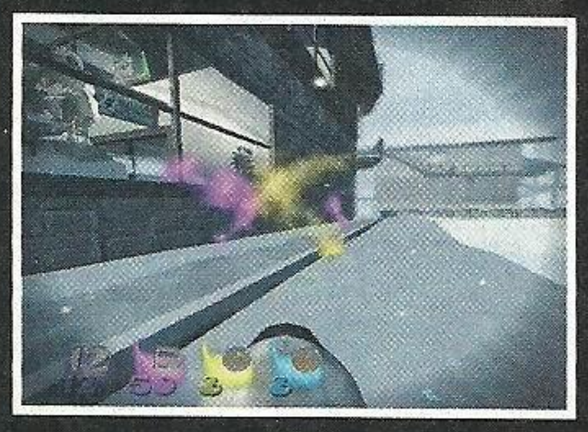


- **Developer:** Frontier
- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Sony
- **Termin:** listopad 2003

Dog's Life

Kolekcjoner kości? Symulator psa? Gra dla dorosłych? Najbardziej pachnąca gra w historii? Soul Reaver? Wszystko po trochu! Kolejny as z rękawa Sony – czyli Dog's Life. Czego można się po nim spodziewać? Nie uwierzycie...

Tym razem wcielimy się w postać psa imieniem Jake. Jake jest psem obronno-podwórzowym i mieszka sobie na farmie. Ludzi ma za głupków, którzy zupełnie nie rozumieją tego, co się na świecie dzieje. Choć tym lepiej dla nich, że nie rozumieją na przykład Jake'a, bo uszy by im zbielały (w słowach nie przebiera). W każdym razie Jake mieszka sobie, podrywając sąsiadkę suczkę w sposób niewybredny (puszczając obfite bąki aż mdleją przelatujące w pobliżu motylki), aż któregoś dnia ma miejsce dramat. Sunia zostaje porwana. Jake – typowy psi cwaniak – wcale by się z domu nie ruszał, gdyby nie wietrzył w tym wszystkim romantycznych scen z udziałem wybawionej panienki. Wyrusza więc mozolnie na poszukiwania.
Dog's Life jest grą zręcznościowo przygodową o psie cwaniaczku z bardzo ciętym językiem. Składają się na nią trzy główne ciekawe elementy. Po pierwsze: pokazanie psiego żywota. Wszystko z perspektywy psa, tuż nad ziemią (tryb TPP), bieganie dookoła ludzi, szczekanie, sikanie i puszczanie bąków pod nosem tym, których nie lubimy. Są też psie mini-gry, w których potykamy się z lokalnymi czworonogami. Na przykład „sikająca gra" – zasikujemy jak największe partie terenu, albo „kopiąca" – kopiemy dołki. Są też wyścigi, skoki – co



sobie wymarzymy. Jest też gra, w której trzeba powtarzać wykonywane przez psa-przeciwnika gesty i zachowania. Siad, wstań, waruj, poproś, poproś na dwóch łapkach, puść bąka, itp. Przemieszczamy się z otoczenia do otoczenia (zaczyna się na farmie, potem młyn, kopalnia, itp) i w każdym zapewne zastaniemy jakiegoś psiego rezydenta, którego można ograć w sikaniu i puszczaniu bąków. Jak widać humor twórcom dopisywał i momentami faktycznie gra osiąga slapstickowy poziom dowcipu, przez co prawdopodobnie ma spore szanse zarobić wysokie noty w niektórych pismach branżowych w naszym kraju.
Drugą ciekawą cechą Dog's Life jest „drugi świat", czyli świat zapachów Jake'a. O ile w grach platformowych zwykle zbiera się pieniążki, tu zbiera się po prostu zapachy, które widać na ekranie w formie barwnych dymków. Jak się to dzieje? Zawsze można przejść w tryb tpp u dołu ekranu widać nos, kolory lekko bledną, za to wszystko zaczyna pachnieć. Niektóre rzeczy mocniej (na przykład dziadek śpiący na fotelu), inne mniej – np. stare ślady. To wszystko ma nieco wspólnego z Soul Reaverem – zapewne i tu zabawnie będzie przenosić się z jednego świata do drugiego.
Świat zapachów przydaje się do wykonywania zadań typu: odszukaj coś

komuś, pomóż, przejdź, znajdź wszystkie zapachy w okolicy. Postacie ludzkie występujące w grze także są nietuzinkowe. Oto w jednym z zadań będziemy poszukiwać szczątków rakiety domowej roboty, którą szalony doktor, imigrant z Niemiec postanowił wysłać na Plutona. Jednym słowem – świat barwny i wciągający. Zapowiada się naprawdę humorystyczna, ciekawa i nowatorska pozycja. Dodajmy jeszcze do tego wszystkiego, że w Dog's Life ma się pojawić około dwudziestu ras psów. Jeśli jakieś psy pokonamy w psich konkurencjach, można będzie potem przejmować nad nimi kontrolę na krótszy lub dłuższy czas, żeby wykonywały za nas co trudniejsze zadania. Na przykład – kiedy stajemy się zmęczeni, owczarek może za nas zagonić owce do domu. Kiedy okno domu jest tylko uchylone, małe – ratlerkowate chucherko i tak zmieści się przez tę szczelinę, jak przez wrota pałacu. Będzie więc także nieco zabawy logicznej.
Po trzecie, podobno kiedy nauczymy się sztuczek od innych psów (wygrywając z nimi pojedynki w „powtarzaj za mną"), można niektóre zadania wykonywać na wiele sposobów:

kraść, albo poprosić, zdenerwować kogoś, albo łasić się do niego. To także fajny element gry. Być może za daleko sądzić, że rozgrywka staje się przez to nieliniowa, ale na pewno ubarwia to tytuł i w chwilach znużenia pozwala zażartować sobie niewybrednie ze spotykanych po drodze postaci.
Graficznie Dog's Life nie jest rewelacją, ale utrzymuje niezły poziom. Dobrze zapowiadają się filmiki animowane między lokacjami. Nieco gorzej grafika w grze. Tym niemniej widać wyraźnie, że będzie to raczej tytuł pierwszoligowy – bez rozmywających się pikseli, bez plumkającej muzyki bez sensu, z ciekawym scenariuszem i bardzo urozmaicony. Chyba mimo wszystko nie dla dzieci. Faktem jest, że dostrzegliśmy kilka problemów ze sterowaniem i fizyką – obiekty miały wokół siebie niewidzialną barierę. Tak więc, czy siak – jest to bez wątpienia mocne uderzenie ze strony Japończyków. Zaskakujący o tyle, że tematyką nie kojarzy się zupełnie z grą dla młodzieży, a jednak będzie nią i to będzie nią pełną gębą – że tak dosadnie powiem. Złośliwości (jak wiadomo oznaka inteligencji), sikanie do butów i rwanie panienek to to, co kocha się jednak najbardziej, prawda? Z niecierpliwością oczekujemy więc tej pierwszej w historii gry dla psów, w którą – o niesprawiedliwości świata tego – będą mogli pograć tylko ich właściciele przez jakieś (według autorów) czterdzieści godzin (!).

Grabarz

Hardware Online Arena

Gdybym miał porównywać, to Hardware: Online Arena najbliżej jest do Twisted Metal: Black Online. Z tym, że tutaj główną rolę grają pojazdy wojskowe, a nie wykręcone twory chorych psychicznie wykolejeńców.
Tematyka wydaje się poważniejsza, ale nie tak do końca, o czym szybko przekonałem się grając w prawie ukończoną wersję tego tytułu. Do wyboru są takie miejsca, jak Arktyka, Area 51, antyczne miasto, ruiny oraz teren budowy. Są cztery pojazdy różniące się prędkością, odpornością na ataki i bronią - dwa czołgi oraz dwa dżipy. Co ciekawe, różnią się one również wyglądem w zależności od areny. Każda ma swój niepowtarzalny klimat. Area 51 to baza wojskowa z wielkim kraterem przez pół jej długości. Na jego końcu w ziemię wryty jest statek kosmiczny. W jego pobliżu można znaleźć najsilniejszą broń w grze – laser. Ale uwaga, w jednym z hangarów stoi nietknięty spodek, a pod nim znajduje się ikonka wywołująca atak lotniczy niszczący wszystko dookoła. Wystarczy w tym czasie schować się do bunkra nieopodal i nic nam się nie stanie. W ten sposób za jednym zamachem da się zgarnąć poważniejszą liczbę fragów.
Po wyjeździe na arenę pierwsze, co atakuje uszy, to muzyka, która bardziej pasuje do Tony Hawka niż do „gry wojennej". Zaraz potem dostrzegamy dość prostą grafikę. Choć teren jest rozległy, to raczej pozbawiony szczegółów. Muszę jednak

przyznać, że wszystkie obiekty zostało zgrabnie wykonane oraz odnajdziecie w nich wiele smaczków. Oczywiście w oczy kłują proste teksturki i niższa niż oczekiwana rozdzielczość. Ale wszystkie te niedociągnięcia szybko idą w niepamięć, tak mniej więcej pod koniec pierwszego pojedynku – fraguje się bardzo miło.
Ale można jeszcze milej. Znalazły się tu trzy przedefiniowane modele sterowania, z czego od razu proponuje wszystkim takie, w którym jedną gałką kieruje się pojazdem, a drugą ruchomym działem. Dzięki temu jednocześnie będziecie mogli jechać do przodu i strzelać w bok. I to jest klucz do sukcesu – umiejętne połączenie sprawnego poruszania się i unikania ataków z celnym strzelaniem. Nie obędzie się bez broni specjalnych. Są sterowane rakiety, railguny, plazma, salwy, napalm oraz laser. Niestety - na raz można zebrać tylko jeden rodzaj. Jakby w nagrodę autorzy postarali się i bardzo ładnie

zrealizowali efekty ataków. Moja ulubiona plazma chwilę się lokuje na przeciwniku, a po wystrzeleniu wylatuje wysoko w powietrze, zatacza delikatne łuki pozostawiające smugi i w końcu spada na oponenta.
Jak już się pewnie spodziewacie są dwa główne tryby gry – offline i online. W tym pierwszym zagramy z maksymalnie ośmioma botami. Porównując ją z grą w sieci, wypada raczej przeciętnie, ale dla samotnego gracza na pewno wystarczy na kilka godzin mocarnej młócki. O online wiecie już wszystko z 56 numeru N+. Przypomnę tylko, że w ruch pójdą mikrofony nabyte przy okazji SOCOM'a. Zagramy w proste deathmatch, kilku na kilku, oraz drużynowe potyczki.
Jestem przekonany, że Hardware umili oczekiwanie na SOCOM II. Jednak chętni będą zmuszeni do importowania gry zza granicy, ponieważ Sony najprawdopodobniej nie zdecyduje się na wydanie jej w Polsce.
OG

EyeToy: Groove

Gwoli przypomnienia, EyeToy to mała kamerka podłączana do PlayStation 2, rejestrująca obraz gracza i wyświetlająca go na ekranie. Dzięki temu może uczestniczyć on w zabawie. Groove to kolejna gra po EyeToy: Play, obsługująca małe, czarne urządzenie stawiane na telewizorze. Tym razem jednak nie będziemy machać rękami by „wytrzeć" ekran z piany, ale przyjdzie nam tańczyć. Na razie gra polega jedynie na „naciskaniu" guzików znajdujących się na brzegach ekranu. Robi się to tak – trzeba podnieść rękę i przesunąć ją w taki sposób, aby znalazła się na odpowiedniej wysokości w telewizorze i zasłoniła guzik... Po kilku bezwładnych ruchach wystarczy wczuć się w rytm, a po kilknastu minutach każdy macha łapami nie gorzej od Eminema. Nadążacie? Mamy nadzieję, bo to ciężka sprawa do wytłumaczenia. Kto by pomyślał, że machanie rękami przed telewizorem może być zabawne.
Oprawa Groove jest równie prosta co pomysł. Jest inaczej niż w Play – teraz przypomina to bardziej dyskotekę. Jest stroboskop (bomba!), rozmycia, specjalne filtry na obraz przekładający gracza na postać z komiksu. W grze znajduje się także tryb dla dwóch graczy. Po ekranie wciąż latają różne klocki pokazujące nam następne guziki do naciśnięcia. Przy ustawieniu szybszego tempa nie wystarczy jedynie podnosić rąk, ale trzeba się nieźle namachać na boki by nadążyć za przygotowana dla nas serią.

Przy zabawie w parze, drugi zawodnik staje kawałek za pierwszym, a fruwające klocki występują w dwóch kolorach, by gracze się nie poplątali .
W pierwszej testowej wersji dostępne były trzy kawałki zespołów Jazmatazz, Five i Groove Armada. Był także specjalny Chillout zone, w którym można po prostu odpocząć – generując przedziwne efekty samymi ruchami rąk.
Szczerze mówiąc, ciężko powiedzieć coś więcej o rozgrywce w ET: Groove. Jedno jest pewne: fenomen tej gry nie polega na zastosowaniu kamerki, ale na tym, jak uzależnia graczy! Machanie rękami wydaje się być idiotyczne, ale po pięciu minutach nie można się oderwać. Oderwać nie mogą się w całej Europie, gdzie EyeToy: Play od czasu premiery cały czas mieści się w pierwszej trójce najlepiej sprzedających się gier, dzielnie walcząc z Tomb Raiderem i nowym Pokemonem.
Dzik i Gulash

Destruction Derby Arenas

Z pewnością pamiętacie opracowane jeszcze przez ekipę Psygnosis dwie części Destruction Derby na PS one. Samochodowa rozwałka w bezpośrednim kontakcie nie miała i do tej pory nie ma żadnego sensownego konkurenta. Destruction Derby 3 nie było już tak miodne, ale nie ma co się dziwić, bo zmieniła się ekipa programistów. DD Arenas niestety bliżej do DD3, niż do pierwszych dwóch części serii.
W testowanej wersji znalazły się na razie trzy tryby: pojedynczy wyścig (dla jednego bądź dwóch graczy), championship dla samotnika oraz battle mode – czyli prawdziwa esencja. Nie powiecie mi chyba, że ktoś kupiłby DD dla wyścigów. W battle mode na ciasnej arenie znajduje się szesnaście samochodów, a wygrywa ten, który utrzyma się na niej najdłużej. Nie muszę chyba dodawać, że system każdy-na-każdego owocuje setkami efektownych kraks, fruwającymi w powietrzu częściami, aż wreszcie radosnymi wybuchami wraków. Interaktywne areny również dają czadu – na przykład w Koloseum znajdują się specjalne wyrzutnie, uruchamiające się samoczynnie. Widok kilku samochodów koziołkujących w powietrzu nie należy do rzadkości.
Jeśli chodzi o wyścigi, to po prostu są. Walczymy zarówno o pierwsze miejsce, jak i punkty przyznawane za obtłukiwanie przeciwników na trasie. Nieźle prezentuje się Chinatown w San Francisco – różnice wysokości dają świetne efekty w postaci licznych skoków, czy kolizji w powietrzu. Zaryzykowałbym jednak stwierdzenie, że wyścigi są raczej przeciętne. No, ale w końcu nikt nie kupuje Destruction Derby dla wyścigów.
Ładna, śmigająca – o dziwo – płynnie nawet przy sporym tłoku grafika nie ukrywa jednak faktu, że z fizyką DDA jest coś nie tak. Nie ma

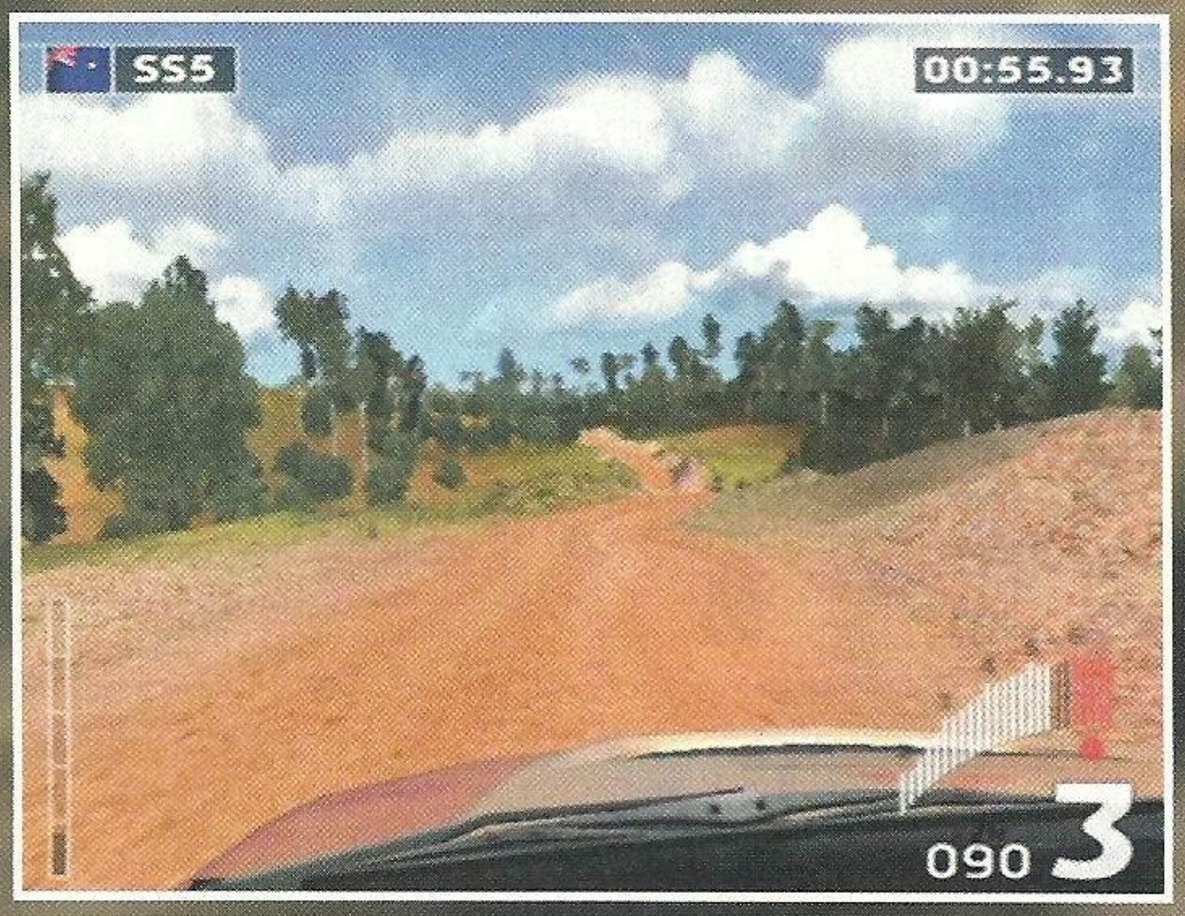
tego uczucia przy kraksach, które towarzyszyło zabawie w DD czy DD2.
DDA wydaje się nieco zbyt plastikowe i sztuczne; utwierdzają w tym przekonaniu rysowane, karykaturalne postacie i nieco za bardzo komiksowe samochody.
Aha! Gra ma także tryb Online.
Gulash

- **Developer:** Evolution
- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Sony
- **Termin:** listopad 2003

WRC 3

Z Colinem czwartym mieliśmy do czynienia w poprzednim miesiącu, a w tym przyszła kolej na zapoznanie się z najpoważniejszym konkurentem tej gry na PlayStation 2 – WRC 3 od Sony. Miałem okazję i przyjemność dość dokładnie przyjrzeć się wersji przeznaczonej dla betatesterów.

Jak to z betami bywa, wiele się jeszcze może zmienić, ale pewne, dość nieśmiałe wnioski można już wysnuć - będzie dobrze, szczególnie jeżeli idzie o długość gry i oprawę graficzną.
Na początek ten pierwszy element. Jako, że Sony zdobyło na wyłączność licencję WRC i będzie ją trzymało aż do 2005 roku, to w grze nie zabrakło żadnego z rajdów rozgrywanych w ramach World Rally Championship. W najnowszej produkcji Evolution Studios znajdziemy czternaście eliminacji rajdowych mistrzostw świata. Oto one: Rajd Monte Carlo, Rajd Szwecji, Rajd Turcji, Rajd Nowej Zelandii, Rajd Argentyny, Rajd Akropolu (Grecja), Rajd Cypru, , Rajd Niemiec, Rajd Finlandii, Rajd Australii, Rajd Sanremo (Włochy), Rajd Francji (Korsyka), Rajd Katalonii (Hiszpania), Rajd Walii (Wielka Brytania). Absolutną nowością jest tylko Rajd Turcji, po raz pierwszy zorganizowany w kończącym się niedługo sezonie rajdowym. Oczywiście wszystkie pozostałe odcinki zostały zmienione w porównaniu do poprzedniej edycji gry, więc nie będzie powtórki z rozrywki.
Sporo jest samych rajdów, ale tak naprawdę najlepsze dopiero przed nami. W każdym z wymienionych rajdów jest do przejechania dziewięć odcinków – osiem odcinków specjalnych i jeden super special. A to, jak łatwo policzyć, daje zawrotną liczbę 126 odcinków, których należy się wykuć niemal na pamięć. Co oczywiście do łatwych zadań nie należy, bo czas przejechania jednego odcinka waha się zazwyczaj w przedziale o trzech do sześciu minut. Jednak są też wyjątki – na Korsyce znajdzie się odcinek trwający około ośmiu minut, a przejechanie odcinka typu SSS (Super Special Stage) nie zajmuje zazwyczaj więcej niż dwie minutki. Trasy są urozmaicone, bardzo kręte i dobrze pomyślane – szczególnie jeżeli idzie o wpuszczanie gracza w maliny. O co chodzi? Już mówię – na trasach pełno jest skrzyżowań, dróg dojazdowych, rozwidlenia też nie należą do rzadkości. A gdy zasuwamy stówą i jeszcze jesteśmy pod wrażeniem poprzedniego zakrętu, to łatwo jest przeoczyć (przeuszyć?) komunikat pilota informującego nas o skręcie w lewo, a nie w prawo…
A sekundki lecą. Tak jak poprzednio programiści stworzyli trasy na podstawie prawdziwych odcinków specjalnych i znów wyszło to grze na dobre – naprawdę rzadko kiedy jest chwilka wytchnienia, a niektóre kombinacje zakrętów są po prostu nieprzyzwoicie trudne.
Do tego dochodzą oczywiście licencjonowane fury (i nie tylko, ale o tym za chwilę): Peugot 206 WRC, Ford Focus RS WRC03 (w dwóch wersjach kolorystycznych), Subaru Impreza WRC 2003, Mitsubishi Lancer Evo VIII WRC, Citroen Xsara WRC, Hyundai Accent WRC3, Skoda Fabia WRC. Do każdego zespołu fabrycznego przypisanych jest dwóch kierowców, ale oczywiście Colina wśród nich nie ma. W teamie Citroena zamiast niego jeździ Sebastian Loeb.
Z licencjonowanymi furami wiąże się dość ciekawy eksperyment. Nasza startowa fura ma wprawdzie specyfikację WRC, ale w miarę postępów w grze mechanicy ją ulepszają – lepsze przyspieszenie, mocniejszy silnik, lepsza aerodynamika itd. W każdym razie takich etapów jest w sumie pięć: od wersji standardowej, do super wypasionej wersji numer pięć. Jest się o co starać, bo najwyższa klasa samochodów jest wyraźnie szybsza i wytrzymalsza od normalnych samochodów.
W wersji, w którą grałem ze ściganiem nie było jednak za różowo – samochody prowadzą się jeszcze dość dziwnie. Są leciutkie, bardzo łatwo wpadają w poślizgi i czasami ciężko je utrzymać na bardziej wyboistych trasach, bo strasznie skaczą na nierównościach, szczególnie przy wyższych prędkościach. Oprócz tego jest sporo chrupania, dorysowywania się terenu i błędów w grafice oraz kolizjach. Na przykład dość często barierki są odrobinę szersze niż na to wyglądają, a leciutkie zawadzenie o ogrodzenie powoduje, że samochód staje w miejscu jak wryty. Nie mam jednak większych wątpliwości, że to się zmieni w końcowej wersji gry. Na lepsze oczywiście.
A grafika zapowiada się dobrze, bardzo dobrze. Przede wszystkim jest bardzo realistyczna (czyli stonowane kolory i zero pastelowych barw). Znakiem rozpoznawczym serii jest gigantyczna widoczność na trasie - w sprzyjających warunkach można dojrzeć fragmenty drogi, po których będziemy jechać za kilkadziesiąt sekund. A górskie widoczki naprawdę potrafią spowodować opad szczęki – potężne zbocza, przepaście, mnóstwo drzew i oświetlające to wszystko słońce.



Oczywiście warunki atmosferyczne są różne – czasami pada deszcz lub śnieg, bywa szaro i smutno, albo też świeci ostre słońce, w którym wszystkie kolory wydają się mocno wyprane. Wprawdzie czasami kłują w oczy rozciągnięte i rozmyte tekstury (głównie w większej odległości od trasy wyścigu), ale tam gdzie trzeba wszystko jest w jak najlepszym porządku. Na razie modele samochodów nie są jeszcze dokończone, brakuje kilku bardziej zaawansowanych efektów graficznych w stylu odbić otoczenia w karoserii, ale już teraz wyglądają dobrze. Choć chyba nie będą tak ładne jak w Colinie. Coś za coś. W Colinie trasy są trochę mniej szczegółowe i rozbudowane, a widoczność o wiele mniejsza. Samochody nie zostawiają również śladów na drodze, co w WRC 3 da się zauważyć. Da się je również poważnie zdemolować w czasie rajdu – sypie się szkło, lakier odpryskuje z karoserii, fruwają w powietrzu elementy karoserii, a także pięknie pokrywają się kurzem czy błockiem. Co do ciekawostek, które wypatrzyłem – w Colinie można otwierać i zamykać wszystkie drzwi i klapy samochodu. W WRC 3 programiści poszli dalej – można sobie włączyć widok zwany Explode – pojazd na naszych oczach dosłownie rozłoży się na części. Inna ciekawostka związana jest z replayem – zauważyłem, że gdy ujęcie kamery jest takie jak w przypadku transmisji TV, to w trakcie zderzeń i wypadków na ekranie pojawiają się zakłócenia. Taki mało przydatny element, a jednak cieszy. Cieszy też spora ilość kamer dostępnych w trakcie zabawy: z wnętrza samochodu – z poziomu kierownicy; z wnętrza pojazdu – taka jak ujęcie podczas transmisji w TV; z przedniego zderzaka; zza samochodu – niska (z regulowaną wysokością!); zza samochodu – wysoka. Dobrze, dobrze, choć przydałaby się inteligentna kamera, która razem z samochodem „wchodzi" w zakręty, bo często zdarza się tak, że nie wiemy jak układa się dalsza część trasy, bo kamera uparcie pokazuje tylko to, co znajduje się tuż przed maską. A w przypadku zakrętów powyżej dziewięćdziesięciu stopni jest to często nic istotnego – na przykład skalna ściana tuż przed nami.

Ale są też mniej radosne informacje – ograniczono grzebanie w samochodzie, jest tylko możliwość zmiany ustawienia skrzyni biegów, rozłożenie siły hamowania oraz twardości zawieszenia. I to wszystko tylko w trzech zakresach – np. miękkie, normalne, twarde zawieszenie. Czy to znaczy, że nie będzie dobierania opon?! Nie znalazłem też naprawiania uszkodzeń samochodu pomiędzy odcinkami specjalnymi. Czyżby WRC 3 chciało stać się bardziej przystępne dla niedoświadczonego kierowcy, którego nudzi grzebanie w ustawieniach? Może to i dobrze, ale nie wróży najlepiej starym wyjadaczom.

Oprócz tego WRC 3 będzie prawdziwą kopalnią wiedzy o zawodnikach, samochodach i samych rajdach. Są krótkie filmiki, historie rajdów, osiągnięcia poszczególnych kierowców oraz dokładne specyfikacje samochodów. Czy wiecie na przykład, że taka Skoda Fabia WRC rozpędza się od zera do 160 km/h w czasie poniżej ośmiu sekund, a najmłodszym kierowcą startującym obecnie w rajdach WRC jest Belg Francois Duval?

Tryby zabawy są standardowe, ale w tegorocznej edycji WRC grać będzie mogło czterch graczy na zmianę lub dwóch na podzielonym ekranie. Niestety nie wspomniano nic o wykorzystaniu przez WRC 3 Network Adaptora, więc raczej nie będzie ścigania się przez Net. Z innych uchybień odnotowałem brak obsługi dźwięku przestrzennego, co mnie trochę martwi, bo czas już najwyższy, żeby się pojawił. A właśnie, zupełnie zapomniałem o dźwięku, a to dość ważny element. Pilot mówi wyraźnie i dość łatwo jest go zrozumieć, choć wielokrotnie wydawało mi się, że nie do końca jest zgrany z trasą – za późno informuje o zakrętach i ostrzega przed przeszkodami na drodze. Zdarzyło się kilka razy, że o tym, żeby nie ciąć zakrętu informował w momencie gdy byłem już w połowie... Rowu po wewnętrznej stronie wirażu. To bez wątpienia jest element, który musi ulec poprawie.

WRC 3 zapowiada się naprawdę dobrze – mnóstwo tras, sporo samochodów i nagrody za wygrywanie rajdów w postaci ulepszeń pojazdu i ukrytych fur sprawią, że gracze z pewnością nie będą się nudzili. Jest też kilka usprawnień graficznych, a gra troszkę się rozrosła, mam jednak nadzieję, że WRC nie będzie starało się iść w ślady FIFA z jej bardziej zręcznościowym podejściem do piłki nożnej, a raczej w stronę PES'a, tak żeby wrażenia z jazdy były jak najlepsze. Jeżeli fizyka jazdy zostanie poprawiona, to będę zadowolony. Ale muszę przyznać, że na razie wypada nie najlepiej w porównaniu do Colin McRae Rally 04. Trzymam więc kciuki i czekam na listopadową premierę.

Marcellus

Ciekawostki w WRC3

Rally Licensing School

Nowością związaną z trasami jest wielki tor testowy – na naprawdę sporym obszarze porozrzucane są elementy wszystkich rodzajów tras z jakimi przyjdzie się nam zmierzyć w wyścigach. Są hopki, fragmenty zaśnieżone, błotniste, szutrowe, kamieniste i tak dalej. Nie wiem jednak jeszcze jak to zostanie w grze wykorzystane. Czy tylko do treningu, który przecież lepiej będzie odbyć na prawdziwych odcinkach, czy też będzie tam trzeba zaliczyć jakieś testy? Stawiam raczej na to drugie, bo to przecież sugeruje nazwa.

Extreme i Concept

Oprócz „normalnych" fur WRC w grze znajdziemy także samochody w klasach Extreme oraz Concept. W pierwszej są futurystycznie wymodelowane i mocno podrasowane wymienione wcześniej samochody – moc silnika znacznie przekracza tam sześćset koni mechanicznych – są to wyglądające bardzo agresywnie demony mocy.

W drugiej zaś znajdziemy takie cacka jak Ford Fiesta Rallye Sport Concept, Skoda Superb Sonic, Peugeot 406 Coupe, Mitsubishi Pajero Dakar i Subaru B-11S. Wszystkie oczywiście prosto z desek projektantów. Będzie się więc czym ścigać zarówno na poważnie, jaki i dla zabawy.

ŚMIECHU WARTE

CZYLI OD GRY DO FILMU

Opracował: Gulash

Jean Claude van Damme jako Guile w wybitnym filmie *Street Fighter*.

Do tej pory nie doczekaliśmy się w pełni satysfakcjonującej nas adaptacji gry na duży ekran. Choć na tle Street Fightera takie filmy, jak Mortal Kombat czy Resident Evil jawią się niczym wielkie dzieła. A jednak obie gałęzie rozrywki mają wiele wspólnego. Możecie pamiętać, że najbardziej znany filmowy ninja – Sho Kosugi – podkładał głos pod Rikimaru w japońskiej wersji Tenchu i uczestniczył w sesji motion capture, przekazując swoje ruchy postaciom. Ale czy wiecie, że bracia Wachowscy zafascynowani tym samym Tenchu, kręcąc Matrixa udali się w 1999 roku z wizytą do siedziby autorów gry by podpatrzeć, podyskutować i podzielić się technikami? Ha!

Filmy to biznes, gry to też biznes. Tyle, że mniejszy. Łatwiej zrobić grę na podstawie filmu, niż odwrotnie. A jednak filmy na podstawie gier nadchodzą. Poniżej przedstawiamy kompilację wszelkich plotek i informacji, do jakich udało nam się dotrzeć. Na początku siedem potwierdzonych filmów, w mniej lub bardziej zaawansowanym stadium produkcji.

PEWNIAKI

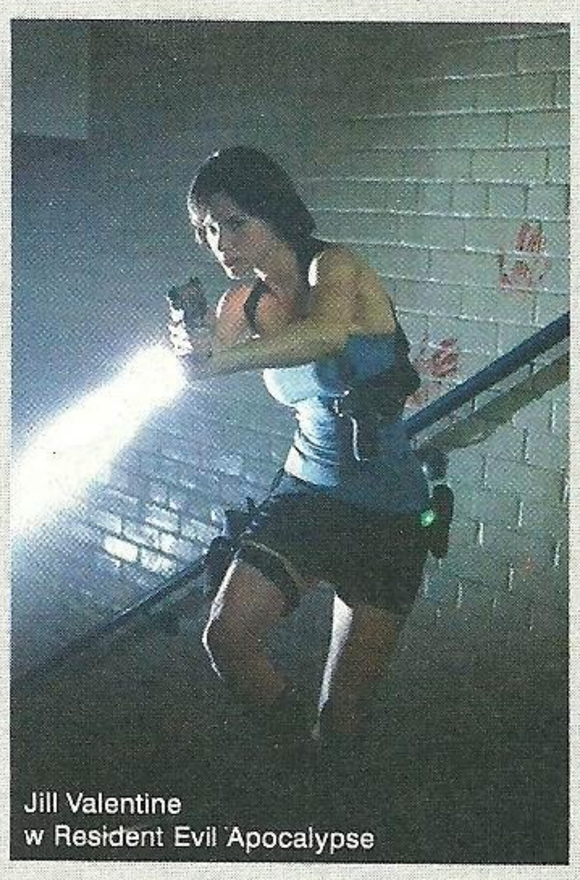
Resident Evil: Apocalypse

Gra: Cztery części survial horroru w najlepszym, Capcomowskim wydaniu. Zombiaki, żołnierze, agenci, zmutowane potwory. Miodzio.

Kto i co: Po wydarzeniach z pierwszej części filmu Alice budzi się w pozornie opuszczonym Raccoon City. A śledzi ją nikt inny, jak nasz ulubieniec o imieniu Nemesis. Reżyseruje Alexander Witt i jest to jego debiut jako pierwszego na pokładzie. Ale ten pan pracował jako tak zwany „second unit director", czyli po prostu drugi reżyser przy takich filmach jak *Piraci z Karaibów, xXx, Tożsamość Bourne'a, Helikopter w Ogniu, Hannibal, Gladiator* i kilkunastu innych. Wraca Milla Jovovich jako Alice i Eric Mabius jako Matt. Pojawią się Jill Valentine i Carlos Olivera (w tej roli kapitalny Odid Fehr, czyli Arteth z *Mumii*). Budżet filmu wynosi 50 milionów dolarów

Status: Właśnie w tym momencie powinny kończyć się zdjęcia. Premiera być może już pod koniec roku.

Zajawka: Chyba największa z omawianych tu filmów. Pierwszy Resident miał niezłe momenty i był nawet sensownie nakręcony. Nie śmierdziało jakoś potwornie plastikiem.



Jill Valentine w Resident Evil Apocalypse

Alone In The Dark

Gra: Można śmiało powiedzieć, że pierwsza, niesamowita część tej serii dała początek gatunkowi survival horrorów. W starym domu prywatny detektyw Edward Carnby odkrył pradawne zło... Potem nadeszły dwie kontynuacje (z piratami-duchami i na Dzikim Zachodzie), również dobre. Ale żadna nie przebiła klimatu oryginału.

Kto i co: Budżet wynosi 20 milionów dolarów, a reżyseruje facet o nazwisku Uwe Boll. Główne role zagrają: Christian Slater (jako Edward Carnby), Stephen Dorff i Tara Reid. Jak widać może nie aktorzy klasy A, ale wystarczająco rozpoznawalne nazwiska. Detektyw Carnby przypadkowo odkrywa wyznawców kultu demonów, którzy planują przyzwanie monstrów na świat. Wraz ze swoją byłą dziewczyną i jeszcze kimśtam stają na drodze złu...

Status: Film jest właśnie kręcony, a więc pewnie będzie i ukończony.

Zajawka: Po zdjęciach i pierwszych scenach, które uprzejmy reżyser udostępnił w Interencie nieco opadła. Slater wygląda po prostu śmiesznie w długim płaszczu i z zarośniętą gębą. Nie wróżę temu dziełu przyszłości, choć pewnie do kin trafi. Oczywiście nie naszych.

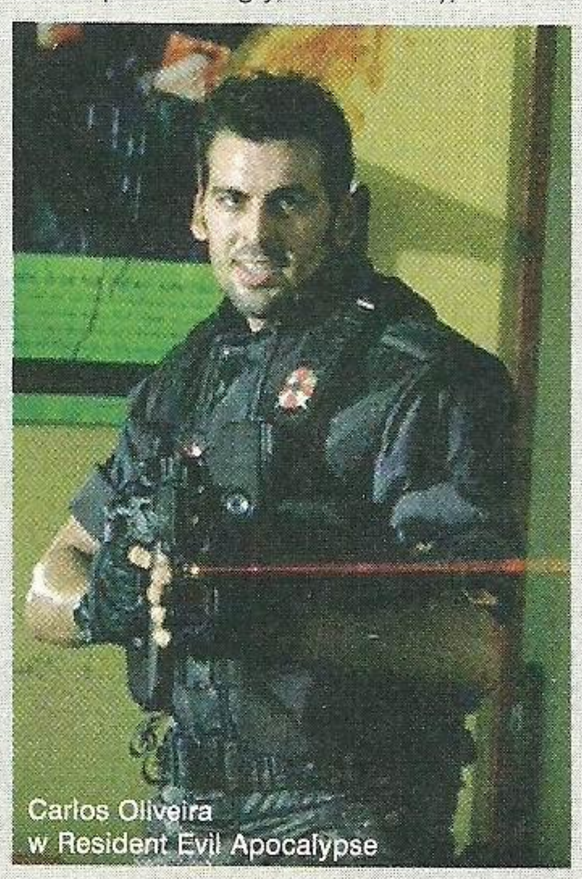
Driver

Gra: Wspaniała saga o policjancie wbijającym się w szeregi mafii jako kierowca. Świetnie oddane miasto, samochody... Seria niemalże kultowa.

Kto i co: Producentami filmu będą Jeremy Bolt, Paul Anderson i Robert Kulzer. Pierwsze nazwisko niewiele mi mówi; jednak drugie i trzecie – to już coś. Anderson jest przecież reżyserem *Resident Evil* (teraz filmuje *Aliens vs Predator* i nie, to nie jest film na podstawie gry, ale komiksu), natomiast Kulzer to jedna z głów wytwórni Constantin Films. Scenariusz pisze James Demonaco, który wcześniej opracował *Negocjatora*.

Status: Anderson chce się tym zająć zaraz po *Aliens vs Predator* – tak, żeby zdążyć z filmem na lato 2004 roku, kiedy na PlayStation ukaże się Driver 3.

Zajawka: Niespecjalna. Pewnie zrobią z tego kolejny film sensacyjny z pościgami samochodowymi i strzelaninami. Rozwalą kilka samochodów i już, gracze mają się cieszyć...



Carlos Oliveira w Resident Evil Apocalypse

House Of The Dead

Gra: Trzy konkretne części shootera na pistolet, prosto od Segi. Przy czym dwójka była zdecydowanie najlepsza. Zresztą wstępny trailer filmu można było obejrzeć w HOTD3 na Xboksie.

Kto i co: Ponownie pojawia się pan Uwe Boll. Budżet filmu wyniósł 12 milionów dolarów, nie grają w nim żadni znani aktorzy. Nie ma też wiele wspólnego z samą grą – otóż grupa młodych ludzi przebywających na uroczej wyspie nagle zostaje zaatakowana przez zombiaki.

Status: Film jest gotowy i pojawi się w amerykańskich kinach, a pan Boll znalazł już masę dystrybutorów w Europie. Osobiście nie liczyłbym na to, że kiedykolwiek ujrzymy *HOTD* u nas. Pewnie od razu poleci na DVD. Ale może się mylę.

Zajawka: Brak. Ludzie, którzy widzieli film na przeróżnych pokazach twierdzą, że jest bardzo słaby. Ot, kolejna młócka. Na dodatek mamy historię miłosną, zbliżenia na dyndające piersi jednej z uciekinierek, a nawet – o zgrozo – fragmenty z gry wrzucone do filmu, choć nie chce mi się wierzyć. W każdym razie – przeczuwam padakę.

Silent Hill

Gra: Nie żartujcie, że nie znacie tej serii. Trzy części są chyba najbardziej przerażającymi interaktywnymi horrorami, jakie kiedykolwiek powstały.

Kto i co: Produkcją ma się zająć Samuel Hadida, który był producentem takich filmów, jak *Prawdziwy Romans* i *Braterstwo Wilków*. Za reżyserię ma się wziąć Christophe Gans, który wcześniej odpowiadał właśnie za *Braterstwo Wilków* oraz *Crying Freeman*. Dystrybutor – New Line Cinema.

Status: Konami sprzedało prawa firmie Davis Films Sarl, o czym poinformowało w odpowiedniej notatce dla prasy. Trwają prace nad scenariuszem.

Zajawka: Jak najbardziej. Gra to jedno, ale *Braterstwo Wilków* to jeden z moich ulubionych filmów, z niezapomnianą rolą Marca Dacascossa. No i Vincenta Cassela, ach. Była też Monica Belucci. Jeśli lubicie mroczne klimaty, kung-fu, bestie, romans i stroje z czasów rewolucji francuskiej, natychmiast udajcie się do wypożyczalni. *Crying Freeman*, również z Dacascosem może nie jest jakiś wybitny, ale na pewno interesujący jako adaptacja anime. Christophe Gans potrafi zbudować odpowiedni klimat grozy i życzymy mu powodzenia.

Mortal Kombat: Domination

Gra: Phi! Wiadomo... Krwawa mordobitka z fatalami. Pierwszy film był przecież całkiem do przełknięcia. Ba, wtedy bardzo mi się podobał!

Kto i co: Shang Tsung sprzymierza się z Quanem Chi aby rozwalić Ziemię. Rayden wzywa swoich bohaterów, a nawet wskrzesza Johnny'ego Cage'a! Nie ma turnieju, jest walka o przetrwanie. Reżyserem będzie pan John R. Leonetti, który nakręcił sequel zatytułowany *Mortal Kombat: Annihilation*. Powrócą praktycznie wszyscy bohaterowie: Robin Shou jako Liu Kang, Christopher Lambert w roli Raydena.. Budżet filmu wynosi 25 milionów dolarów.

Status: Zdjęcia do filmu mają rozpocząć się w listopadzie.

Zajawka: Reżyser mówi o mrocznym klimacie. Zobaczymy. Dwójka była słaba, niestety. Jestem dość ostrożny.

Street Fighter II

Gra: Seria SF rozpoczęła triumfalny pochód mordobić przez salony gier i konsole w latach 90. Bez dwóch zdań jest kultowa.

Kto i co: Van Damme jako Guile. Powróci Ken Masters. Podobno ma też zagrać Dolph Lundgren. Co za zbieranina upadłych aktorów...

Status: Nie wiem i nie chcę wiedzieć. No dobra. Trwają ostateczne negocjacje na temat obsady (Cammy być może zagra Holly Valance), a Jean Claude w jednym z ostatnich wywiadów stwierdził, że świetnie bawił się przy produkcji pierwszej części i zdecydowanie chce nakręcić kontynuację. Ma już nawet scenariusz. Zgroza.

Zajawka: Nie, nie, nieeee! Pierwszy *Street Fighter* w opinii internautów łapie się do pięćdziesięciu najgorszych filmów wszech czasów (*Super Mario Bros* też się łapie, hehe). Van Damme nie miał dobrego (dobrego? Powiedzmy takiego, który da się późno wieczorem obejrzeć jednym okiem) filmu chyba od *Timecopa*, czyli od dziesięciu lat! To nie może się udać.

NIEPEWNIAKI

Wytwórnie filmowe często kupują licencje znanych gier lub pozycji z dobrym scenariuszem. Taka licencja następnie wędruje do teczki z napisem „zaklepane".

Możemy przypuszczać, że giganci przyglądają się rynkowi gier, szukają scenarzystów, próbują zachęcić producentów. Czasem z tego coś wyjdzie, czasem nic. Jest tego sporo, o wiele więcej, niż potwierdzonych adaptacji, będących już przecież w fazie produkcji. Ale kto wie, może kiedyś i te gry doczekają się ekranizacji. W każdym razie: coś się przy nich dzieje.

Crazy Taxi

W sumie już ktoś nakręcił taki film. A nawet trzy. To Luc Besson i jego francuskie *Taxi*. Tymczasem amerykański reżyser Richard Donner (*Zabójcza Broń*) kupił od Segi prawa do tego tytułu. Jakkolwiek absurdalny jest ten pomysł, może się udać. Ale prędzej Donner zrobi remake *Taxi* za większe pieniądze. W Nowym Jorku.

American MgGee's Alice

Alicja w wywróconej do góry wnętrznościami krainie czarów mamiła jakiś czas temu posiadaczy PC w grze tpp. Scenariusz filmu jest gotowy, a produkcją ma zająć się Collision Entertainment. Dystrybucją – Dimension Films. Zainteresowany reżyserią był jakiś czas temu sam Wes Craven (pan od Freddy'ego), ale nic nie jest potwierdzone.

Max Payne

Ach, szalony Max i jego bullet time. Ten sam duet – Collision oraz Dimension Films.

House of the Dead

Podobno „prace postępują bardzo dobrze". A przecież nawet w instrukcji do gry była informacja, że film nadchodzi. Na razie nic więcej nie wiadomo. Możemy tylko przypuszczać, że spory wpływ na decyzję wytwórni (filmować, czy dać sobie spokój) będzie miała bliska premiera Max Payne 2.

Half-Life

Valve szuka kogoś, kto chciałby kupić prawa do przeniesienia jednej z najpopularniejszych gier wszech czasów na kinowy ekran. Czy są chętni? Biznes to jedna wielka tajemnica...

Eternal Darkness

Świetny, choć nie doceniony horror na GameCube. Prawa do nakręcenia filmu kupiła firma Hypnotic.

BloodRayne

Pełna akcji gra o mordowaniu wampirów. Prawa do ekranizacji kupiła firma Uwe Bolla, reżysera *House Of The Dead i Alone In The Dark*. Facet chce kręcić natychmiast, jak skończy prace nad Alone. Nie bądź taki szybki Uwe. Najpierw pokaż, że coś umiesz z *Alone* i *House*.

Doom

Historia stara jak same gry komputerowe i video – Doom od zawsze miał pojawić się na srebrnym ekranie. Podobno Warner Bros jest najbardziej zainteresowane prawami do tego tytułu. Problem zapewne polega na tym, że id software tanio go nie chcą sprzedać. Fabuła ma luźno opierać się o trzecią część gry, która pojawi się w przyszłym roku – w ludzkiej kolonii na Marsie pojawia się brama piekieł. Niepokoi natomiast fakt, że studio chce zrobić film dozwolony od 13 lat.

Wolfenstein

Prawa do pierwszego shootera fpp kupiło Sony Columbia Pictures, a opracowaniem scenariusza zajmuje się Rich Wilkes – autor skryptu do *xXx*. Sam nie wiem, czy to dobrze, czy źle. Ale z przyjemnością zobaczyłbym Blaskovitza na dużym ekranie, w przygodowym filmie wojennym. Takim, jak na przykład *Tylko Dla Orłów*.

Duke Nukem

Hail to the king! Dimension Films kupiło prawa od Threshold Entertainment. Produkcją filmu ma się zająć Larry Kasanoff, który wcześniej pracował przy *Mortal Kombat*. Co ciekawe, wymarzonym aktorem filmowców do roli Księcia jest The Rock, czyli Król Skorpion. Byłby chyba idealny. No dobra, ale czy w filmie znajdzie się ostatnia scena z gry? Hehe...

Devil May Cry

Czytelnikom tego pisma nie trzeba przedstawiać Devila. W Japonii jest sobie firma GaGa Communications z siedzibą w Tokio, która powoli kupuje licencje największych hitów tamtego rynku. To jest wbrew pozorom niegłupi biznes; można potem te prawa odsprzedać z dużym zyskiem. No i kupiono Devila od Capcom. Budżet planowany jest na 40 milionów dolarów, a produkcja ma się rozpocząć w 2005 roku.

Onimusha

Samuraj kontra demony ciemności w dwóch częściach wspaniałej gry przygodowo-zręcznościowej. Znów pojawia się firma GaGa Communications, mająca prawa do tego tytułu. Co ciekawe, podobno udziały kupił także Samuel Hadida, który macza paluchy przy *Silent Hill*.
Czyżby szalony kwartet: Uwe Boll, Samuel Haidida i GaGa Communications oraz Paul Anderson mieli monopol na filmy na podstawie gier?

Pac-Man

To nie żarty. GaGa Communications, tym razem do spółki z Crystal Sky Entertainment chcą z Pac-Mana zrobić film kinowy. Z aktorami. Nie no, przecież to jakaś paranoja. Pozwólcie, że na tym zakończę.

Tekken

I ponownie nasz dynamiczny, japońsko-amerykański duet. GaGa i Crystal Sky. Wszystkie gry z serii Tekken do tej pory sprzedały się w osiemnastu milionach egzemplarzy! Film ma mieć budżet w okolicach 60 milionów dolarów w tym masę efektów specjalnych. No nieźle... Ale słuch o produkcji zaginął.

Soul Calibur

Nie do wiary! GaGa... nie kupiła praw do Calibura. Zrobiła to firma pana Alana Noela Vegi, we współpracy z Sammo Hungiem – jednym z najpopularniejszych aktorów z Hong Kongu. Pewnie go znacie; taki grubszy kolo, często gra z Jacky Chanem. Sammo chce sam reżyserować. Budżet planowany jest na 50 milionów dolarów.

Deus Ex

Klimatyczny, cyberpunkowy thriller. Prawa od Ion Storm kupiła Columbia Pictures i jakieś prace nad adaptacją trwają – w marcu Greg Pruss, autor scenariusza opowiadał na konwencie komiksowym jak idzie mu pisanie. Oczywiście główną postacią będzie JC Denton.

Spy Hunter

Samochód, motocykl lub motorówka prące do przodu i strzelające do wszystkiego, co się rusza idealnie nadaje się jako podstawa filmu – tak uważa Universal Pictures, które kupiło prawa do ekranizacji hitu Midway. Absurd po prostu. Co ciekawe, producenci chcieliby bardzo obsadzić w głównej roli pana o imieniu The Rock.

The Getaway

Gangsterska saga na ulicach Londynu jest idealnym kandydatem na film. Tutaj nie ma niespodzianki – grę wydało Sony Computer Entertainment, a prawa do ekranizacji ma Sony Pictures. Co z nimi zrobią? Czas pokaże. Podobno najpierw szykuje się sequel gry, której sprzedano przecież kilka milionów egzemplarzy.

Fatal Frame

Japoński horror Tecmo z aparatem fotograficznym zamiast pistoletu jest jedną z lepszych pozycji w swoim gatunku. Rok temu podczas E3 ogłoszono, że prawa do adaptacji kupiła firma Dreamworks. Teraz doszły nowe informacje o zatrudnieniu dwóch panów o niewiele mówiących mi nazwiskach do napisania scenariusza. Czyli coś się dzieje. Pamiętajmy, że Dreamworks zrobiło *The Ring*, świetną wersję japońskiego horroru *Ringu*.

MechWarrior

Popularna jakiś czas temu seria gier z mechami na PC także jest brana pod uwagę do adaptacji filmowej. Prawa kupił sam Dean Devlin, producent *Godzilli, Dnia Niepodległości, Ataku Pająków* czy *Patrioty*. Facet planuje nakręcić film z ogromnym, bo blisko stumilionowym budżetem. Zainteresowane dystrybucją i finansowaniem jest Paramount Pictures! Pomyślcie tylko: wysokobudżetowy film z mechami... O rany, chciałbym, żeby coś z tego wyszło.

Metal Gear Solid

They call me Snake... Podobno New Line Cinema (wyłożyli flotę choćby na Władcę Pierścieni) jest żywo zainteresowane nakręceniem filmu na podstawie MGSa. Niegłupi są ci goście, trzeba im przyznać.

Dead or Alive

Tecmo sprzedało prawa do swojej mordoklepki firmie Midfire Entertainment. Niezwykle istotny jest fakt, że prawa obejmują także DOA: Xtreme Beach Vollebyall. Co może zaowocować meczami siatkówki, plażową pornografią lub najzwyklejszą bijatyką. Ewentualnie mieszanką tego wszystkiego. Dystrybucją ma się zająć Impact Pictures, a scenariusz pisze J.F. Lawton, którego wcześniejsze dokonania to między innymi *Pretty Woman* i *Under Siege* ze Stevenem Seagalem. Film ma się ukazać w okolicach premiery Dead or Alive 4.

Hitman

Łysy zabójca z kodem kreskowym na glacy i wymazaną przeszłością to idealny materiał na bohatera filmu. IO Interactive prowadzi negocjacje z wytwórniami filmowymi na temat sprzedaży praw.

State Of Emergency

Zamieszki w miastach... Co z tego za scenariusz na film? Nie przeszkadzało to firmie Zinde/Perry Entertainment, producentom *American Pie*, w kupnie praw do ekranizacji.

Metroid

Podobnie panowie Zinde i Perry postąpili z Metroidem. Tu już lepiej – odległa planeta, potwory, science-fiction pełną gębą. Ale szczerze wątpię, żeby ten projekt otrzymał kiedykolwiek zielone światło. Za drogi.

Grand Theft Auto

O tym, żeby nakręcić film pod tym tytułem marzy chyba każda wytwórnia. W 1977 roku powstał już zresztą jeden. Podobno Rockstar prowadzi już od jakiegoś czasu rozmowy z Paramount Pictures, zainteresowany rolą Tommy'ego jest podkładający pod niego głos w grze Ray Liotta. Gdzieś tam w okolicy kręci się też podobno Uwe Boll...

Tyle raportu. Zobaczymy, co z tego wszystkiego wyniknie. Ale nie cieszyłbym się zawczasu - do tej pory niemal wszystkie próby przeniesienia gier na srebrny ekran były... Tak świetne, jak program Tadeusza Drozdy z filmami przedstawiającymi dzieci, psy i wesela. Do przeczytania.

Christian Slater jako Edward Carnby w Alone in the Dark

- **Dobre:** Model symulacji, proste sterowanie. Mnóstwo szczegółów, które można bardzo długo odkrywać. Zróżnicowane misje.
- **Złe:** Piekielnie trudna pierwsza misja, która może tylko odstraszać oraz sterowanie samolotem.
- **Brzydkie:** Ciągle niska rozdzielczość tekstur ziemi, brak efektów, które można bez problemu wycisnąć z PS2.

Lethal Skies II

Oglądaliście program „Wszystko dla Ciebie"? Tam kochające żony stają na głowie, żeby spełnić życzenia mężów. Ostatnio gość chciał przelecieć się myśliwcem. Phi, ja po prostu odpaliłem PS2. Z Lethal Skies II w środku.

Lethal Skies II jest małym eksperymentem. Autorzy połączyli arcade'owy klimat (menusy, ukazanie historii) z dość zaawansowanym modelem walki powietrznej. Szybko okazuje się, że Lethal Skies II jedzie po śliskiej powierzchni z napisem symulatory, a sami autorzy mieli zamiar przypuścić atak na dotychczasowego króla samolotówek - Ace Combat 4. Czy im się udało?

Pod względem wizualnym jest dość blisko. Samoloty wykonane są ładnie, podłoże nie grzeszy szczegółami, ale raczej nie ma się do czego przyczepić. Wszelkie efekty specjalne w postaci wybuchów, ogonów dymu pozostawianych przez rakiety oraz efektów pogody momentami prześcigają nawet dzieło Namco. Jednak próżno tu szukać magii, z jaką mistrzowie z firmy Pac-Mana wykreowali swój majstersztyk – AC04.

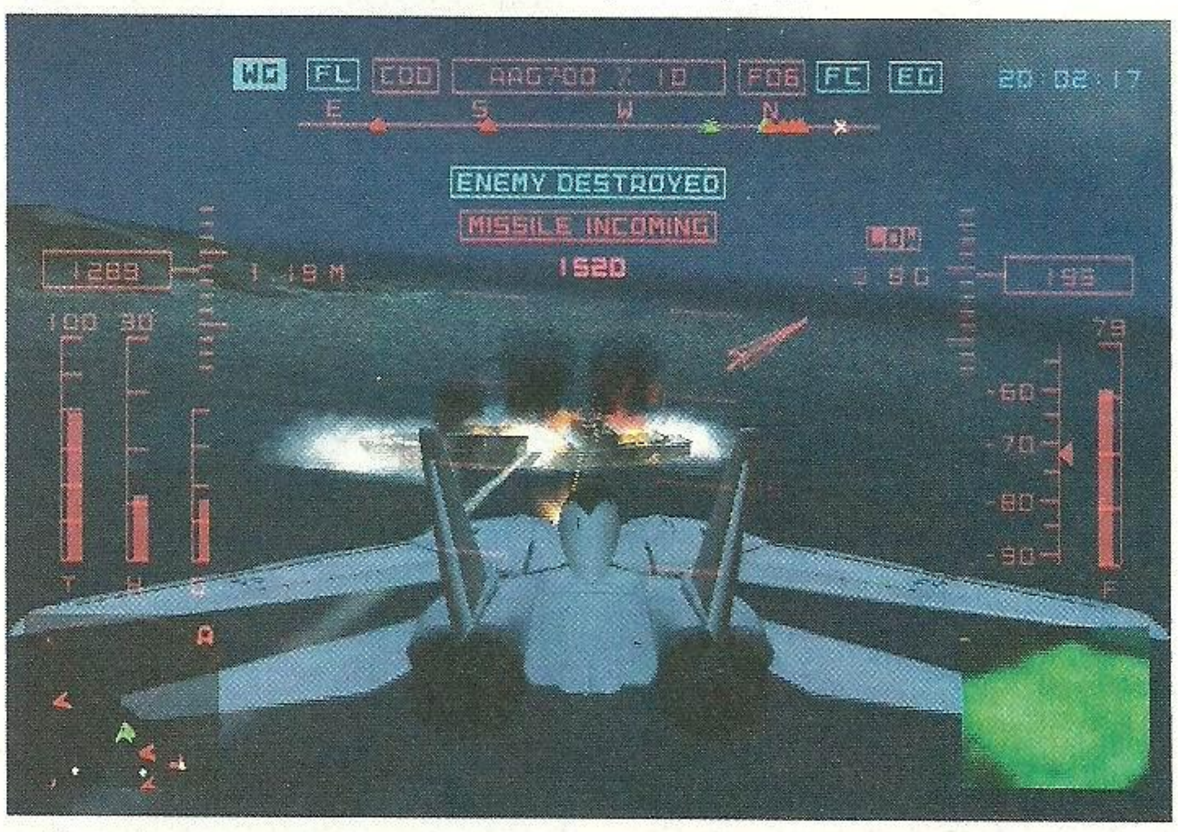
Pierwsza misja daje ostro w kość i od razu rzuca na głęboką wodę. Startujemy z lotniska, wzbijamy się w powietrze i walczymy z wrogimi maszynami. Warunki atmosferyczne - okropne. Co chwilę błyska i grzmi. Przez radio lecą komunikaty w stylu: „Oni muszą zostać powstrzymani. Zestrzel ich!". Rakiety często pudłują lub tylko uszkadzają samoloty przeciwników.

Trzeba wykańczać ich przy pomocy karabinu. Kiedy uporamy się z kilkoma oponentami, przypomina o sobie główny cel misji – obrona miasta, nad którym krążymy. Okazuje się, że wróg wysłał na nie dwie rakiety balistyczne. Należy je przechwycić i zestrzelić, zanim spadną na ziemię. I wierzcie mi, nie uda się Wam to za pierwszym razem.

W przeciwieństwie do AC04, możemy zabrać na pokład około piętnastu rakiet. Ich liczba nie jest stała, ponieważ istnieją różne typy uzbrojenia. Jeśli chcemy zabrać ciężkie pociski, to musimy liczyć się z tym, że nie załadujemy ich dużo. Wyjściem z tej sytuacji są małe rakiety upychane po kilkanaście w specjalnych zasobnikach.

Bardzo fajnym patentem jest sztuczna inteligencja zarówno wrogów, jak i naszych skrzydłowych. Naprawdę widać, że walczą! Nawet jak gonimy za maszyną przeciwnika i prujemy do niej z rakiet, nagle może się okazać, że sprzed nosa sprzątnął ją nam skrzydłowy. Często też w tle przewijają się widoki walczących samolotów.

Na szczęście okazuje się, że dalej jest już łatwiej, a jednocześnie ciekawiej. Niektóre zadania są naprawdę krótkie i ograniczają się do wypuszczenia jednej czy dwóch salw. Ale trafią się i długie, wymagające loty, potrafiące trzymać gracza w napięciu przez cały czas.



Jak wynika z ocen obu gier, bardziej polecamy Lethal Skies II. Ale uwaga - gra jest trudna.

W jednej z misji walczymy z eksperymentalnymi maszynami. Przypominają trójkątne latawce; potrafią wykonywać dziwne ewolucje i mają działko na każdym z rogów.

Wygląda na to, że autorzy odrobili pracę domową i starali się, aby ich produkt był jak najbardziej autentyczny. Taki mały przykładzik. F-14 nie nadaje się do niszczenia celów naziemnych, ponieważ został zaprojektowany do przechwytywania i niszczenia wrogich samolotów, które wleciały w przestrzeń powietrzną Stanów Zjednoczonych. Został specjalnie zaprojektowany na czas zimnej wojny i możliwość ataku ze strony Rosjan. Okazuje się jednak, że w Lethal Skies II F-14 jest w stanie niszczyć cele naziemne. Niekonsekwencja? Nie, ponieważ tu mamy do wyboru F-14D. Jest to ulepszona wersja modelu F-14 zdolna do przenoszenia pocisków powietrze-ziemia. Cieszy takie przywiązanie do szczegółów.

System sterowania jest dość prosty i każdy, nawet nie obeznany w tych klimatach nie będzie miał problemu.

Co ciekawe, kiedy trochę oberwiemy, sterowność pogarsza się. Szkoda tylko, że nie widać uszkodzeń na kadłubach szybujących w powietrzu maszyn.

W Lethal Skies II zasiądziecie za sterami piętnastu autentycznych samolotów. W kampanii czeka na Was dość ciekawa historia i dwadzieścia podniebnych walk. Gdy już ją przejdziecie, zostanie jeszcze tryb dla dwóch graczy na podzielonym ekranie.

Muzyka nie poruszyła mnie. Takie standardowe dudnienie. Za to lektor spisał się na medal, podobnie ludzie odpowiedzialni za rozmowy przez radio.

Wady? Oczywiście, że są. A w zasadzie jedna, dość mocno dokuczająca.

Celowanie jest precyzyjne, ale jakoś trudno się z niego korzysta przy pomocy analoga. Jest bardzo czuły na wszelkie wychyły i trzeba się po prostu przyzwyczaić.

Lethal Skies II to pozycja, w którą warto zagrać czekając na Ace Combat 5. Ale po ujrzeniu napisów końcowych nie będzie raczej po co wracać. Mimo wszystko, polecam, tym bardziej, że doskonale widać, iż seria się rozwija. Kto wie, być może następna część będzie już godnym konkurentem dla Ace Combat 5?

OG

PlayStation 2 — *Lepsza od Energy Airforce i niezły sequel.*

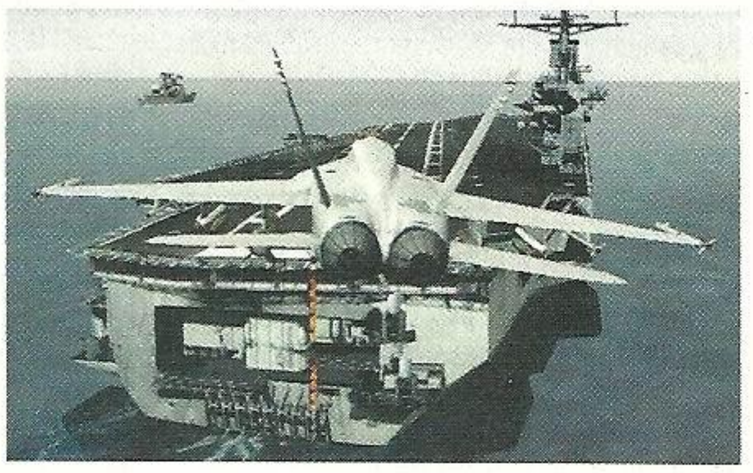
- *Wydawca:* Sammy
- *Producent:* Asmik Ace
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB,*

7.5

- **Dobre:** Fajny klimat podniebnych batalii. Spory wybór prawdziwych samolotów.
- **Złe:** Trudne licencje i brak jakiejś spójnej fabuły.
- **Brzydkie:** Z bliska tekstury ziemi wyglądają okropnie, że o wodzie nie wspomnę.



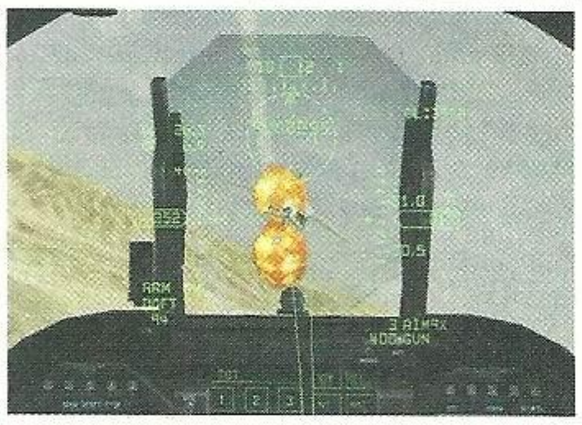
Energy Airforce

Od zarania dziejów ludzkość śniła o pokonaniu siły grawitacji i wzbiciu się w przestworza. Początki były dosyć trudne, o czym świadczy chociażby mit o Ikarze. Lecz od momentu, kiedy za realizację tego romantycznego przedsięwzięcia wzięli się bracia Wright wszystko poszło jak z płatka...

Szczytne ideały szybko pogrzebała historia i samo latanie nam nie wystarczyło. Pomysłowość człowieka nie zna jednak granic, a od tworzenia lepiej wychodzi nam tylko niszczenie. Dlatego wkrótce nikt już nie myślał o jakichś romantycznych farmazonach i pokonywaniu ograniczeń natury ludzkiej. Samoloty zaczęto wykorzystywać w nieco innych celach, a mianowicie do walki. Z pokładów najpierw spadały bomby zapalnikowe, które z czasem przekształciły się w komputerowo sterowane pociski i „inteligentne rakiety" (vide Afganistan i Irak). Dobra, może jednak przejdę do rzeczy zanim wpadnę w jakiś moralizatorski ton albo najdzie mnie ochota na krótki wykład z historii awiacji. Tak naprawdę to całym tym wstępem chciałem powiedzieć jedno: hej, mamy nowy symulator lotniczy na PS2!

Jak wygląda sytuacja symulatorów lotniczych na naszej konsolce - każdy wie. Oprócz fajnego, ale arcade'owego Ace Combat, nie ma zbyt dużego wyboru. Przekopując się przez sterty gier wydanych na sprzęt Sony w poszukiwaniu symulatora z prawdziwego zdarzenia natkniemy się jedynie na Aero Elite Combat Academy. Jednak po bliższym kontakcie z tą grą okazuje się, ż to kolejna powietrzna strzelanina doprawiona tylko symulacyjnymi dodatkami. Na tę samą przypadłość cierpi także najnowsze dziecko Taito. Szumne zapowiedzi przedstawiające Energy Airforce jako jedyny słuszny symulator podniebnych zmagań na konsolach troszeczkę mijają się z prawdą. Faktycznie, może i mamy tutaj licencję Lockheed Martin Inc. odpowiedzialnej za F-16 FF oraz parę innych wojskowych myśliwców, szeroki teatr działań odwzorowany na podstawie dziesiątek zdjęć satelitarnych, czy też wiernie przedstawione kokpity prawdziwych samolotów, ale co z tego? Absolutnie nic. Ta cała wyliczanka to oczywiście niezbyt udana próba zamydlenia oczu graczom. Parę godzin za sterami F–16 , F–22, czy też uniwersalnego Miga wystarczy, aby zdemaskować prawdę o „symulatorze" Taito.

Już po doborze opcji widać, że nie ma tu mowy nawet o namiastce porządnego symulatora, jakich pełno na „piecach". Ale czy powinniśmy z tego powodu porwać jakąś awionetkę i uderzyć w japońską siedzibę Taito? No chyba nie, ponieważ w zamian otrzymujemy całkiem zgrabną strzelankę z ambicjami.



Wracając do dostępnych opcji, to przede wszystkim należy napisać o Arcade i Simulation. Arcade – wiadomo – wskakujemy do dowolnego samolotu, dostajemy misję i wypełniamy przestrzeń powietrzną tonami płonącego żelastwa. Można się w ten sposób rozerwać, ale nie oczekujcie baryłek świeżutkiego miodu, gdyż... Wszystkie zostały przeniesione do właściwego trybu gry, czyli Simulation. Zanim jednak zdobędziecie pierwsze punkty za właściwie wykonane zadanie, najpierw należy zdobyć licencję uprawniającą Was do pilotowania maszyn bojowych. Nawet kiedy piszę te słowa, przed moimi oczami widnieje złowieszczy napis „Failed", który miałem (nie)przyjemność podziwiać chyba z pięćdziesiąt razy. To samo czeka Was, jeśli zechcecie zaliczyć wszystkie licencje i zdobyć prawo do sterowania bardziej zaawansowanymi technicznie maszynami. Zadania składające się na daną licencję nie są jakoś zabójczo trudne, ale obowiązujące zasady skutecznie utrudniają życie przyszłemu pilotowi. Chodzi tu głównie o głupie bramki, przez które należy przelatywać wykonując jednocześnie przeróżne podniebne ewolucje. Na każdy przelot dostajemy jakiś limit czasu. OK. Podczas lotu należy zaliczyć co najmniej 70 procent wszystkich bramek – też OK. Bramki pojawiają się i znikają według własnego „widzimisię" – że co proszę? Trochę może przesadzam z tym „widzimisię", ponieważ bramki znikają tylko, jeśli lecimy zbyt wolno lub zbyt szybko, ale tak czy inaczej jest to

niepotrzebne utrudnienie doprowadzające każdego kandydata na wirtualnego pilota do szewskiej pasji. Gdy zagracie sami, przekonacie się, jak wiele samozaparcia i opanowania potrzebuje każdy as przestworzy. Dopiero zdobycie kolejnych licencji pozwala przejść do właściwej zabawy i zmierzyć się z misjami przygotowanymi przez programistów. A jest tego całkiem sporo. Co prawda trudno tu o jakąś oryginalność (większość zadań i tak sprowadza się do zestrzelenia wrogich jednostek), ale przynajmniej jest bardzo zabawnie. W tym przypadku zabawnie znaczy klimatycznie. Samoloty śmigają po niebie wysyłając dziesiątki pocisków i unikają rakiet ciągnących za sobą gęste smugi dymu. W słuchawkach cały czas rozbrzmiewa głos „skrzydłowego" (jeśli akurat nam pomaga) ostrzegającego o niebezpieczeństwie i komentującego bieżące wydarzenia. Swoje trzy grosze dorzucają też fachowe dźwięki silników, komunikaty komputera pokładowego i świetny efekt przeciążenia, symulujący utratę przytomności przez pilota. Nieźle. Dorzućcie jeszcze rewelacyjną, fotorealistyczną grafikę i mamy hit! Hej, ale przecież to nie jest żaden hit. No właśnie, trochę mnie poniosło, a grafika właściwie nie wyróżnia się niczym szczególnym. Samoloty ładnie wykonane, a krajobraz też niczego sobie, ale (tradycyjnie) tylko z wysokiego pułapu. Z bliska to tylko rozciągnięte zdjęcie, na dodatek w słabej rozdziałce.

Nie chciałem od razu podcinać Energy Airforce skrzydeł. W końcu nie codziennie w nasze ręce wpada w miarę porządna gra traktująca o samolotach. Przyznam się też bez bicia, że w recenzji celowo przymknąłem oko na kilka wad tej produkcji, ale zrobiłem to w dobrej wierze. Z początku sam podszedłem do niej sceptycznie, lecz po przebrnięciu przez licencje i zaliczeniu kilkunastu misji zdołałem dostrzec pewien potencjał drzemiący w EA. Jaki wniosek? Dajcie jej szansę – w końcu nasz rząd też kupił F–16 i chyba nie żałuje?

Qoora

Virtual Reality?

Wraz z grą będzie można nabyć nowy kontroler (o nazwie PUD – J5A) pozwalający wczuć się w powietrzną batalię. Dzięki specjalnemu hełmowi gracze z cywilizowanego świata (nie mylić z polskimi graczami, hehe) będą obserwować pole walki jak i wnętrze kokpitu poruszając głową, co z pewnością spotęguje wrażenia towarzyszące grze. Taką zabawę umożliwi kilka ekraników oraz zestaw słuchawkowy wbudowany w nowy kontroler, mających dać złudzenie wirtualnej rzeczywistości. Niezły pomysł, szkoda, że nie dla nas.

PlayStation 2 — *To ptak! Nie, to samolot... Fajny samolot.*

- *Wydawca:* Taito
- *Producent:* Taito
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

6.8

ELEMENTAL PINBALL

Moim skromnym zdaniem pinball na jakąkolwiek konsolę to porażka. Żadna, nawet najlepsza konwersja nie jest w stanie dostarczyć wrażeń, jakie towarzyszą zabawie przy błyskającym jaskrawymi światełkami automacie. A tutaj nie mamy do czynienia nawet z dobrą konwersją. Ba, Elemental Pinball nie jest też porażką. Sądzę, że jedynym słowem mogącym w jakiś sposób oddać jakość tej gry jest „totalna katastrofa". No dobra, to były dwa słowa, co nie zmienia jednak faktu, że za takie gry powinna autorom grozić kara grzywny lub pozbawienia wolności. Trzy podstawowe stoły utrzymano w całkowicie odmiennej stylistyce. Jeden na przykład obfituje w nawiązania do morza, a drugi z kolei do cyrku. Super, szkoda tylko, że poza innymi rysunkami wszystkie one nie różnią się zbytnio od siebie, a ich architektura jest prostsza niż tabliczka mnożenia do dziesięciu. Na podobnym poziomie opracowano fizykę kuli, a także efekty graficzne oraz dźwiękowe towarzyszące rozgrywce. Przy tym wynalazku prościutki pinball dołączany do niemal każdej wersji pecetowego Windowsa, to jak Mesio przy kaszlaku. Nie rozumiem też, czemu mając do dyspozycji całą powierzchnię ekranu telewizora sam stół jest skandalicznie wręcz mały, a reszta miejsca nie została zagospodarowana. Co to ma być? Awangarda jakaś, czy coś? No nic, ja Was ostrzegłem, więc trzymajcie się od tego badziewka z daleka. Aha, chyba nie bez znaczenia jest też fakt, że gra została wrzucona na rynek przez Midasa. To wszystko wyjaśnia. Bo czy możliwe jest wydanie dobrej gry przez tę firmę? - „Paaaaanie, daj pan spokój!" **[Qoora]**

PS One
- **Wydawca:** Midas
- **Producent:** Digi Cube
- **Liczba graczy:** 1-2

3.8

HOT SHOT

Znalazłem błąd w grze! Naprawdę! No może nie w samej grze, ale w jej tytule. Programiści z Phoenixa nie dość, że nie umieją pisać gier to na dodatek mają też kłopoty ze zwyczajną klawiaturą. Przecież tam jak wół powinno być napisane HOT SHIT! Mój Boże, niektórzy po prostu nie wiedzą, kiedy należy przestać. Ja na przykład nie znam się zbytnio na medycynie i dlatego nie biorę się za operacje na otwartym sercu. Skoro więc chłopaki odpowiedzialni za Hot Shot nie mają zielonego pojęcia o grach video, to czemu terroryzują biednych graczy czymś takim? No właśnie, a czym w ogóle jest to coś? Hmmm, chyba strzelaniną... Chociaż nie ręczę za to głową, ponieważ niewiele udało mi się zobaczyć na ekranie telewizora pokrytym pikselami wielkości boiska piłkarskiego. Po konsultacji z bratem doszedłem jednak do wniosku, że faktycznie po telewizorze śmiga jakiś ludzik z giwerą w łapie, który za wszelką cenę stara się zestrzelić kolorowe plamy pojawiające się w kwadratowych polach udających bezczelnie okna budynku. Wrodzona intuicja podpowiedziała mi, że owe plamy to wrogowie naszego herosa. No więc to musi być strzelanina. Sterowany przez gracza obiekt (chyba komandos, hehe) porusza się tylko w linii poziomej – w prawo i lewo, a do tego potrafi wykonać błyskawiczny skok w którymś z wymienionych kierunków. Na każdym etapie przed tą zbudowaną z czterech mocno upośledzonych polygonów istotą pojawiają się dwie płaskie ściany, lub inne równie skomplikowane scenerie, zza których wyskakują przebiegli wrogowie. Zabawa, a raczej horror polega na wymianie ognia pomiędzy naszym bohaterem, a kolorowymi kształtami podszywającymi się pod terrorystów. Co ciekawe, plamka, którą sterujemy strzela z prędkością światła, a plamki stanowiące nasz cel zamiast strzelać, chyba do nas plują. Ich pociski lecą z prędkością 1cm na godzinę i naprawdę trudno jest oberwać kulkę. I to by było na tyle, jeśli chodzi o ten fenomen w dziedzinie elektronicznej rozrywki. Poziomy są do siebie bardzo podobne, jest ich niewiele, bossowie są schematyczni na maxa, a ja już nie mam nawet siły, aby wymienić pozostałe wady. I pomyśleć tylko, że to ludzie ludziom zgotowali ten los. **[Qoora]**

PS One
- **Wydawca:** Phoenix
- **Producent:** Phoenix
- **Liczba graczy:** 1

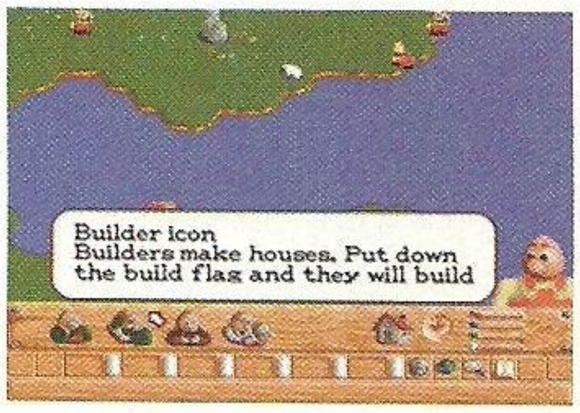
2.8

TALL INFINITY

Niemal każda nowa pozycja pisana na PS one okazuje się być albo crapem albo grą logiczną... Albo jednym i drugim jednocześnie. I prawdę powiedziawszy ostatnio ta trzecia opcja prześladuje graczy wiernych szarej konsolce. Na nasze szczęście Tall Infinity jest grą logiczną, ale absolutnie nie zasługuje na miano crapa. Wręcz przeciwnie, pomimo mocno przestarzałej oprawy ten tytuł może dać wiele radości fanatykom szybkiego myślenia i jeszcze szybszego operowania padem. Zasady są proste. Mamy wieżę złożoną z różnokolorowych klocków (klocków?... hmmm, czy ja niedawno nie mówiłem czegoś o klockach i kulach?), które należy dopasowywać do siebie kolorami. Dzięki łączeniu bloków otrzymujemy nowe klocki, a to z kolei pomaga budować coraz to wyższą wieżę. Właściwie taki jest właśnie cel gry – zbudować jak największą wieżę. Zadanie wcale nie jest takie proste, gdyż na niekorzyść gracza działa czas oraz zapadające się miarowo niższe kondygnacje budowli. Z początku nie trzeba wysilać ani szarych komórek ani palców, ale w dalszych etapach nie da się przetrwać bez ponadludzkiego refleksu i odrobiny szczęścia. Tylko wielokrotne łączenie klocków pozwoli na zdobycie dodatkowych punktów, czasu i końcowego zwycięstwa w bardziej zaawansowanej fazie gry. No proszę, a jednak można jeszcze zrobić coś sensownego dla starszej siostry PS2. Realiści, którzy po kolejnym tytule na „szaraka" nie oczekują przełomu graficznego oraz dźwięku Pro Logic powinni odwiedzić tę zbudowaną przez Phoenix wieżę. Co prawda wygląda i wydaje odgłosy raczej jak stara szopa, ale serio można w niej znaleźć schronienie przed zalewem programistycznego badziewia bezlitośnie pochłaniającego PSXa. Kolejnego Tekkena i tak się nie doczekacie. **[Qoora]**

PS One
- **Wydawca:** Agetec
- **Producent:** Agetec
- **Liczba graczy:** 1-2

6.2



BALDIES

Dobra gra... Powaga! Nie musicie przecierać z niedowierzaniem oczu. Wiem, że to niespotykane, ale w niektóre tytuły na PSXa naprawdę da się pograć. I do nich właśnie należy zaliczyć Baldies, skonwertowane po kilku długich latach z PC. Niby nic nowego, wykonanie poniżej normy, ale i tak gra potrafi wciągnąć na jakiś czas. Może to dlatego, że autorzy nie poszli na łatwiznę i nie zrobili kolejnej platformówki na zubożałym silniku jakiegoś starego przeboju, ale postawili raczej na bardziej ambitną rozrywkę. Baldies to takie małe, łyse stworzonka do złudzenia przypominające ludzi. Mieszkają sobie spokojnie na różnych wyspach, ale czasami muszą też stawić czoła wrogom. Zadaniem gracza jest hodowanie owych pozbawionych owłosienia stworzonek oraz zwalczanie istot zagrażających „łysolom". Plansza pokazana jest z lotu ptaka, a tuż pod nią znajduje się przejrzyste menu pozwalające wyznaczyć naszym podopiecznym odpowiednie zadania, np. budowanie albo walkę. Całość przypomina bardzo uproszczonego RTSa, który od gracza wymaga choć odrobiny zmysłu taktycznego i paru godzin wolnego czasu. Jakby nie było, to całkiem udana pozycja, która nie ma prawa znudzić się w jeden wieczór. Grafika 2D prosta do bólu, dźwięki oraz muzyka raczej symboliczne, ale nie o to przecież tu chodzi. Jeśli wciąż pamiętacie dawne przeboje pokroju Diggersów albo Lemingów, to istnieje spora szansa na to, że Baldies zatrzymają Was przez jakiś czas przed konsolą. Jest takie staropolskie przysłowie: „Lepsze Baldies w garści, niż next gen na dachu." **[Qoora]**

PS One
- **Wydawca:** Phoenix
- **Producent:** Creative Edge
- **Liczba graczy:** 1

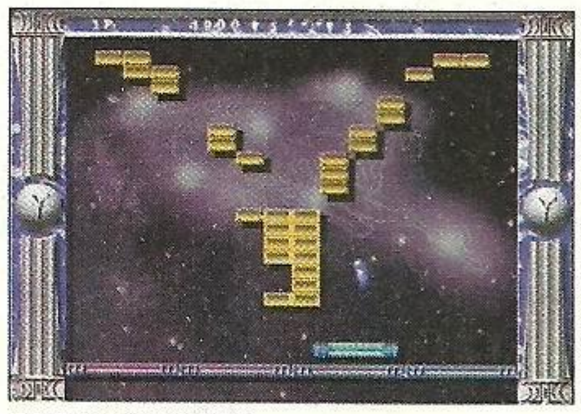
6.8

DIRT JOCKEY

Gra o wyścigach konnych? A właśnie, że nie! Kto by pomyślał, że pod tym tytułem kryje się symulator przeróżnych wehikułów używanych do prac na budowie? Tego rodzaju pozycje zazwyczaj znajdują odbiorców tylko w kraju zamieszkanym przez małych żółtych ludzików, którzy utratę pracy lubią odreagować wysadzając w powietrze jakieś spokojne biuro. Ale brak nowych, a do tego w miarę dobrych gier zmusił w końcu niektórych wydawców do rzucenia ich także na nasz rynek. W sumie nie jest to wcale taki zły pomysł, biorąc pod uwagę jakość zabawy oferowanej przez Dirt Jockey. Jeżeli kręci Was ciężka praca za sterami spychacza, wywrotki, koparki, lub innego sprzętu, bez którego żadna porządna budowa nie może się obejść, to proponuję zapoznać się z tym tytułem. Zanim przystąpicie do właściwej gry, czyli pracy na budowie, będziecie musieli zaliczyć kilka licencji. Zupełnie jak w Gran Turismo, z tym, że tutaj zamiast pokonywania zakrętów na pełnej prędkości trzeba na przykład napełnić całą wywrotkę piachem. No cóż, widocznie niektórych to podnieca. Oprócz wykonywania rozmaitych zadań na placu budowy, znajdziemy tu też kilka mini-gierek mających przedłużyć żywotność tytułu. Proste bryły oraz setki pikseli to już obraz, do którego nowe tytuły na PlayStation zdążyły nas przyzwyczaić. Pod tym względem na Dirt Jockey się nie zawiedziecie, hehe. Podobnie ma się sprawa z efektami dźwiękowymi. Raczej nie doszukacie się żadnej artystycznej głębi w warkoczącym silniku spychacza albo koparki. No, chyba że naprawdę macie bzika na punkcie sprzętu budowlanego. Nawet się nie spodziewałem, że kopanie dołów może być tak zabawne. Bez kitu. Gdyby pod moim telewizorem nie czekała cierpliwie Peesdwójka z kilkunastoma hitami, to prawdopodobnie skusiłbym się na Dirt Jockey. Jeżeli więc nie macie innego wyboru... **[Qoora]**

PS One
- **Wydawca:** Mastiff
- **Producent:** DDL Inc
- **Liczba graczy:** 1

5.0



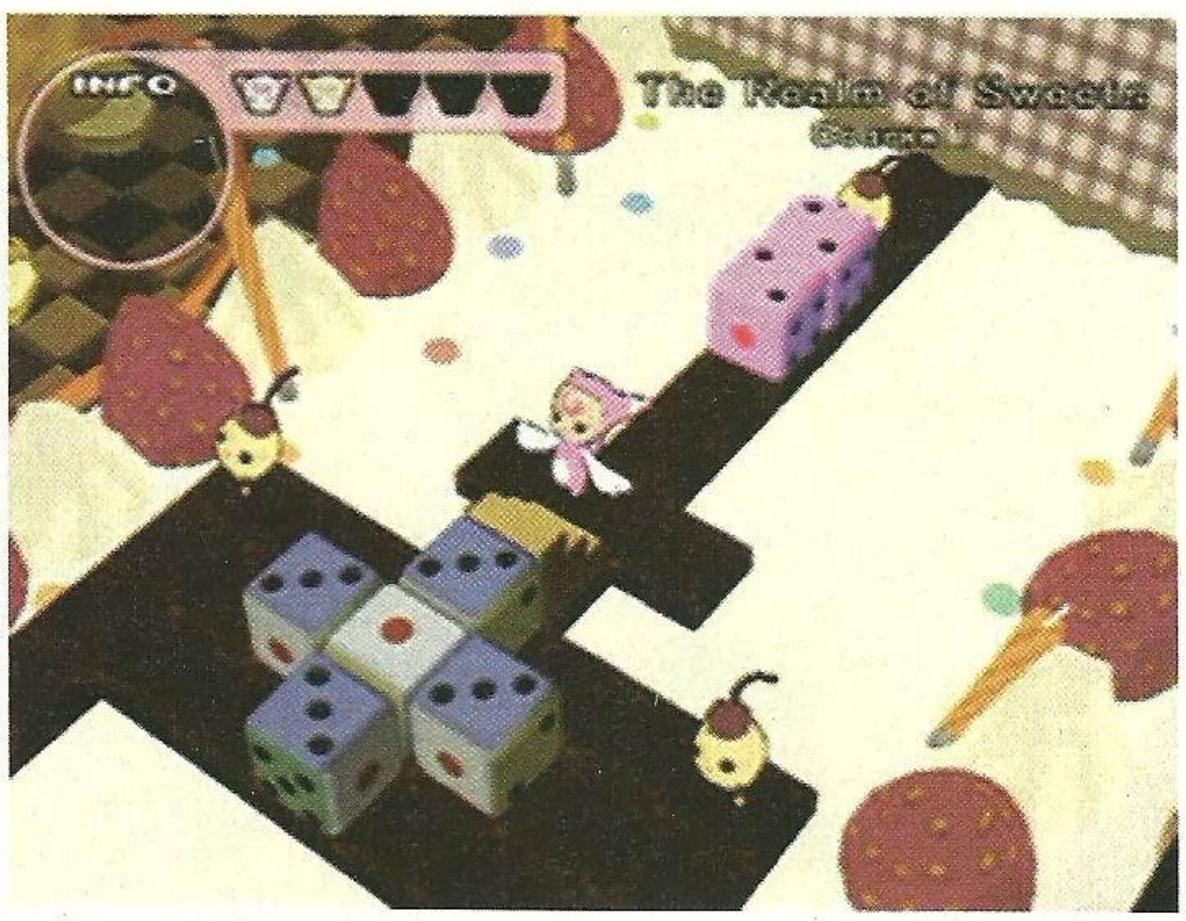
BLOCK BUSTER

Stary i dobry Arkanoid ukrywał się już pod różnymi nazwami. Tym razem schował się pod słowami Block Buster i przybył osłodzić posiadaczom PSX ostatnie chwile życia ich konsoli. I bardzo dobrze, nie ma to jak udana konwersja przeboju sprzed lat. Pomińmy więc milczeniem fakt, że wcale nie tak dawno na tej samej konsoli śmigały hity pokroju Tekkena 3, czy MGSa i skupmy się na teraźniejszości. W końcu jak się nie ma co się lubi, to się lubi, co się ma. A poza tym, Arkanoid to gra, która jest wiecznie młoda i po prostu nie może się znudzić. Zupełnie jak Tetris. Podobno. Przypomnijmy jednak szybciutko o co chodzi tym, którzy ostatnie dziesięć lat spędzili w jakimś odosobnionym miejscu i nie za bardzo kapują, o czym w ogóle piszę. Block Buster polega na rozbijaniu dziesiątek niewielkich cegiełek rozmieszczonych na planszy. Do rozbijania używamy małej kulki, którą odbijamy przy pomocy wąskiej kładki. Dzięki tej samej kładce zapobiegniemy wypadnięciu kuli z pola gry, co w przeciwnym razie może się skończyć dobrze znanym napisem „Game Over". Block Bustera da się lubić nie tylko ze względu na sentyment. Zabawę urozmaicają liczne „dopałki", bonusy i kombosy, dzięki którym na ekranie cały czas coś się dzieje. Tu jakaś cegiełka wybuchnie w ferii barw, tam znienacka wyskoczą dodatkowe kule, a po całym ekranie fruwają cyfry wskazujące zdobycze punktowe za udane kombosy. Nawet fajnie się na to patrzy, tym bardziej, że uszu nie drażni jakieś archaiczne pikanie, ale przyjemna muzyczka. a zarówno animacja kulki, jak i plansze są estetyczne, kolorowe i sympatyczne. Mnóstwo etapów, spore wyzwanie i dosyć ciekawie przedstawiona lekcja historii. Tak pokrótce podsumowałbym ten tytuł, zachęcając jednocześnie wszystkich posiadaczy PSXa do sprawdzenia Block Bustera. Żadna rewelacja, ale lepszy odgrzewany klasyk, niż nowa kupa w postaci Hot Shot - swoją drogą wydanego również przez najnowszą gwiazdę branży, firmę Phoenix. **[Qoora]**

PS One
- **Wydawca:** Phoenix
- **Producent:** Phoenix
- **Liczba graczy:** 1

5.8

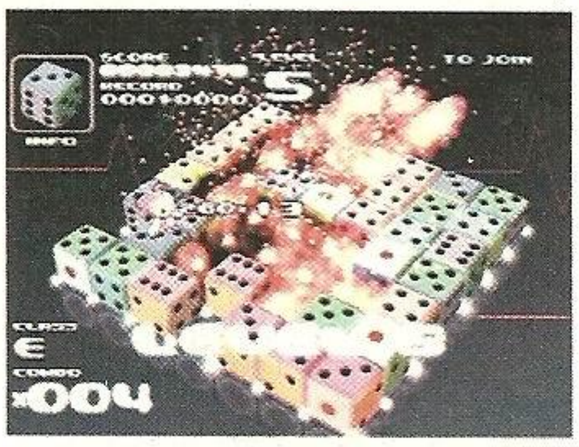
- **Dobre:** Udana gra logiczna w zjadliwej oprawie. Wrogowie jeszcze bardziej zakręceni, niż ci z serii Sileni Hill.
- **Złe:** Chaos, chaos i jeszcze raz chaos. Przynajmniej, jeśli nie jesteś dobry w „matematyczne klocki".
- **Brzydkie:** Sterowanie D – Padem nie jest zbyt dokładne.



Bombastic

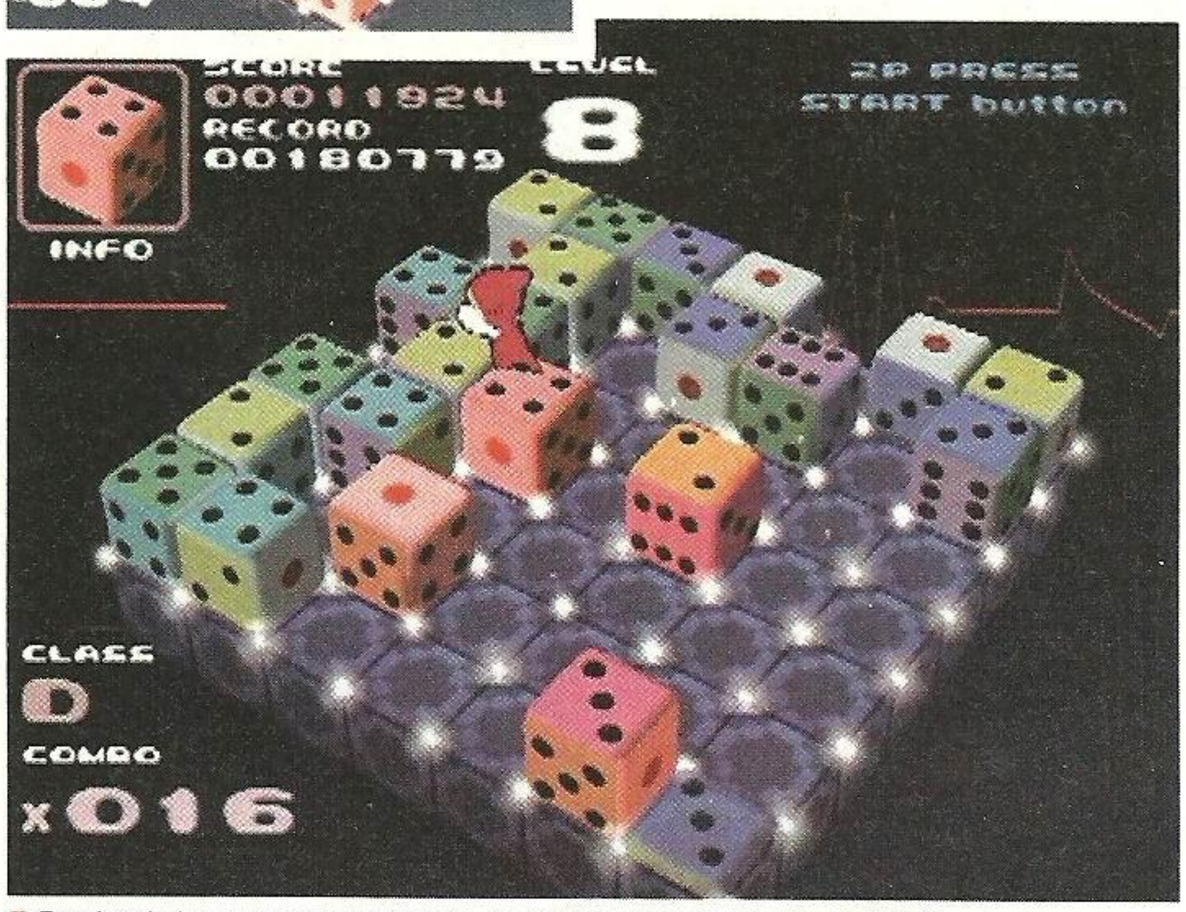
Czy gry logiczne zawsze wymagają logicznego myślenia? Tak przynajmniej wynikałoby z nazwy gatunku, ale... rzeczywistość często okazuje się odmienna. Chcecie dowodu? Spójrzcie na Bombastic.

W poprzednim miesiącu wysunąłem niezwykle kontrowersyjną tezę mówiącą, że bohaterami gier logicznych zazwyczaj są kulki lub różnego rodzaju klocki. To śmiałe twierdzenie nie wywołało może jakiejś wojny na skalę konfliktu USA vs Irak, albo chociaż „konsola vs PC", ale zmobilizowało mnie do dalszych badań tego zagadnienia. Na moje szczęście następną grą logiczną, jaka wpadła mi w ręce było właśnie Bombastic. Dwie rzeczy w przypadku tego produktu są pewne:
a) to gra logiczna wcale nie wymagająca tak dużo logiki, **b)** głównymi bohaterami są tu kości do gry, czyli swego rodzaju klocki (a – ha!).
I co? Nie mówiłem? No dobra, na razie zostawmy w spokoju aspekt logiki, nad którym będę pastwił się nieco później i rzućmy okiem na wspomniane kości do gry. Jak wyglądają takie kości, chyba każdy wie – sześć ścian ponumerowanych za pomocą „oczek" od jednego do sześciu. Zasady normujące zachowanie kości w produkcji Shiftu z początku wydają się nieco mętne. Najważniejsze jest zapamiętanie głównej reguły – suma oczek na przeciwległych ścianach kości zawsze wynosi siedem. Innymi słowy, jeśli na ścianie kości, na którą właśnie patrzycie znajdują się na przykład cztery oczka, to możecie być pewni, że po drugiej stronie jest ich trzy. Trzy plus cztery równa się siedem. Poste i logiczne… na razie. Ta reguła pozwoli Wam bezbłędnie odgadywać wartości liczbowe znajdujące się na zasłoniętych ścianach, a bez tej umiejętności nie ma mowy o zabawie w Bombastic.

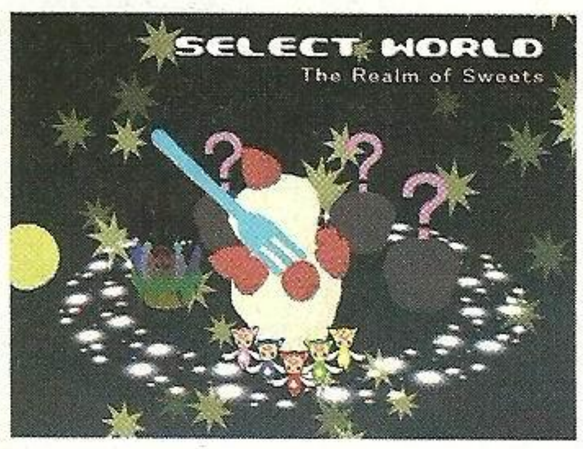


Przejdźmy do planszy, na której rozgrywa się akcja gry. Jej kształt zależy od trybu zabawy, ale załóżmy, iż mówimy akurat o kwadracie złożonym z 49 mniejszych kwadracików. Na takiej planszy leży sobie całe mnóstwo kości, a naszym celem jest wyeliminowanie jak największej ich liczby. Dokonujemy tego poprzez ustawianie przy sobie klocków o identycznej liczbie oczek na wierzchu. Jeśli więc zdołamy w jednej linii ustawić pięć bloków, z których każdy na górze będzie mógł poszczycić się pięcioma oczkami, to uzyskamy reakcję łańcuchową wywołującą eksplozję tychże pięciu kostek. Dodać należy, iż każda z wybuchających kości może doprowadzić do detonacji sąsiadujących bloków. I znowu, jeżeli wybuchające kości miały na górze, powiedzmy, cztery oczka, to zasięg eksplozji obejmie bloki leżące w odległości nie większej niż właśnie cztery pola. Jakkolwiek skomplikowanie może to wyglądać na papierze, to w rzeczywistości wcale nie jest takie straszne, ani trudne. Piętnaście minut spędzonych w „Tutorialu" wyjaśnia wszystko i nie pozostawia żadnych wątpliwości.
Z tego, co napisałem, jasno chyba wynika, że bez dobrej znajomości matematyki nie pogracie sobie w Bombastic. Ciągłe liczenie i ustawianie w odpowiednich rzędach kości z pewnością wymaga logiczno-matematycznego myślenia, ale też nie zawsze sprawdza się w praktyce. I tutaj dochodzimy do sedna - omawiana produkcja jest grą logiczną z elementami zręcznościowymi. Brzmi fajnie? Szkoda tylko, że te elementy zręcznościowe często biorą górę nad logiką. Jeśli bawimy się w trybach nie wymagających błyskawicznego podejmowania decyzji, wszystko jest OK. Mamy czas na dokładne przeanalizowanie sytuacji, ustalenie taktyki i przesunięcie kości w odpowiednie miejsce. Niestety, większość trybów, a przede wszystkim multiplayer, stawia bardzo wysokie wymagania. Jeśli nie jesteście geniuszami matematycznym przypominającymi kolesia z filmu „Pi", to w Wasze poczynania szybko wkradnie się chaos zabierając większość przyjemności z zabawy. Zaczniecie po prostu przesuwać kości na ślepo, co i tak przyniesie wymierne rezultaty i plansza zapełni się wybuchającymi klockami. Taki już urok gier bazujących na „reakcjach łańcuchowych".
Będąc przy trybach zabawy nie omieszkam wymienić przynajmniej kilku z nich. Prawdziwym kuriozum jest tryb Quest, nie pozbawiony naturalnie fantastycznej fabuły. Ludzie, jeśli myślicie, że widzieliście już szczyt głupoty i infantylizmu, to czym prędzej chwyćcie za Bombastic. Oczywiście głupota fabuły nie wpływa na końcową ocenę gry, gdyż jest tylko zbędnym dodatkiem, ale i tak warto się z nią zapoznać. Ja stawiam ją na równi z niektórymi odcinkami Monthy Pytona. Groteska w czystej formie. Ale sam Quest wypada już znacznie lepiej. Nie wystarczy tylko ustawianie kości w odpowiednich formacjach i nabijanie punktów poprzez dziesiątki wybuchów, ale trzeba pokonywać także wrogów, a to wymaga jeszcze więcej kombinowania. Na końcu etapów czekają sobie zwyrodniali bossowie, którzy tylko czyhają na życie naszego małego Aqui. No tak, chyba nie wspomniałem wcześniej, że kości nie przesuwamy ot tak sobie, ale robimy to sterując zmutowanym aniołkiem o imieniu Aqui.
Inne tryby stawiają już raczej na czystą rywalizację i walkę o punkty bez dodatkowych urozmaiceń. Trial z kilkoma pod - opcjami to wariacje na temat zdobywania punktów na czas, a Wars to całkiem niezły multiplayer dla pięciu osób. W sumie zabawa jest przednia, pod warunkiem, że ogarniecie wszystkie zasady i nauczycie się je stosować w praktyce. Grafika, która nie wywołuje skrzywienia oraz nad wyraz udana oprawa dźwiękowa obfitująca w śmieszne dźwięki oraz przyjemną ścieżkę muzyczną również trzymają poziom i nie pozwalają przejść obojętnie obok Bombastic. Masz piątkę z matmy? Spróbuj swych sił w Bombastic!

Qoora



■ Bombastic jest zmyślną odskocznią od dużych, poważnych gier. Dajcie jej szansę.



PlayStation 2 — *Chaotyczna, ale wciągająca.*

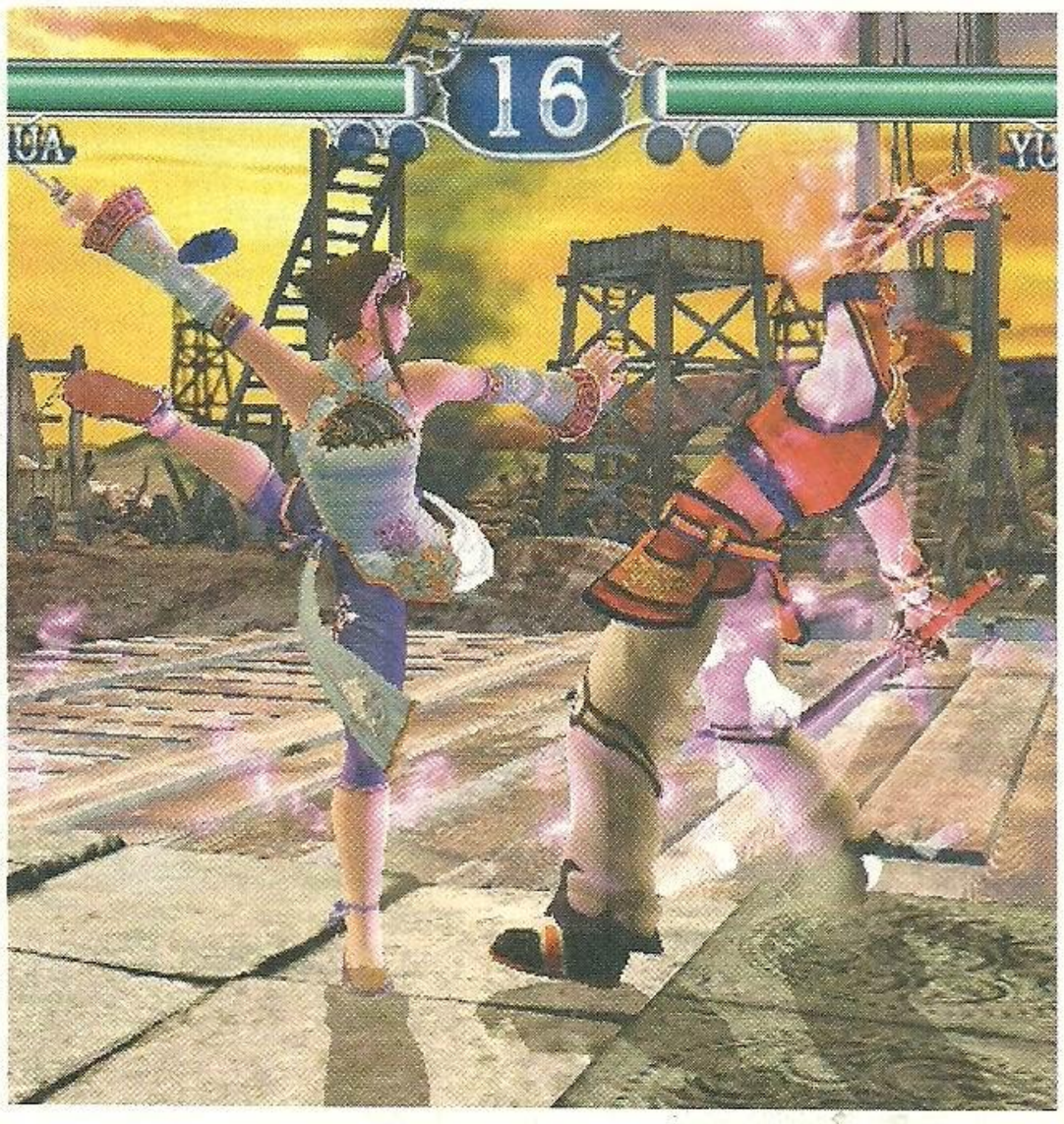
- *Wydawca:* Capcom
- *Producent:* Shift
- *Liczba graczy:* 1-5

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Mult Tap 2*

7.0

- **Dobre:** W większości wyważone postacie, ładna grafika, obfity tryb dla jednego gracza, który naprawdę wciąga.
- **Złe:** Niektóre postacie lekko na siłę, błędy w kolizjach – techniki, które powinny wejść na sto procent jakimś cudem mijają cel.
- **Brzydkie:** Przede wszystkim spadki liczby klatek. Zdarzają się rzadko, ale jednak są dostrzegalne. Tam, gdzie planuje się stringi może to być utrudnienie



Soul Calibur 2

Blisko 70% mężczyzn rozmawiających z kobietami przez chaty internetowe uważa, że rozmawia wyłącznie z atrakcyjnymi dziewczynami.

...but his soul still burns!
Tak to już bowiem jest. Jak czegoś nie widzisz, zawsze dopowiesz sobie, że jest lepsze niż w rzeczywistości. Pomyślcie, że podobnie jest z grami konsolowymi. Kiedy ktoś wspomina Wasz ulubiony tytuł, przychodzą do głowy same superlatywy. Pech chce, że mam dziś na warsztacie Soul Calibur II. Kolejną grę z serii, którą bardzo cenię. Ba, mało powiedziane. W pierwszym odruchu chciałem więc w tej recenzji pisać dużo o jej wspaniałościach – klimacie, jaki niesie, możliwościach zabawy i w ogóle zachęcać Was do kupowania w ciemno. Żeby jak najwięcej osób grało, żeby można się było spotykać, robić turnieje, czy po prostu rozerwać. Tylko po co pisać takie teksty? O Soul Calibur napisano już na łamach N+ wiele. Była zapowiedź, OG magluje ów tytuł w swoim „kąciku pięściarskim" – wiadomo więc już, że grać się będzie. Zrodził się zatem w mojej głowie pomysł, żeby napisać tu o Caliburze na dwa sposoby. Po pierwsze dla tych, którzy z serią nie mieli nic wspólnego, a po wtóre dla tych, którzy na konsolach w mordobicia grają i czekają niecierpliwie na kolejną odsłonę tytułu, który – możemy chyba tak powiedzieć – jak dotąd nie zawodził. Umówmy się zatem w ten sposób – im dalej w tekst, tym o rzeczach trudniejszych pogadamy. Postaram się nieco ten tytuł rozebrać i pozastanawiać jakie to wszystko ma implikacje dla gracza. Bo jedno jest pewne – gra tego typu musi dawać przyjemność przez długi czas. Nie przechodzi się mordobić raz i rzuca w kąt, prawda? Czy zatem nowy Calibur ma szansę „stworzyć trwały związek" z graczami? Lupy w garść i jedziemy!

Welcome back to the stage of history!
Sceneria Soul Calibura II i w ogóle całej serii jest czymś unikalnym na tle całej konsolowej rozrywki. Sięga bowiem ideą folkloru Europejskiego i powieści awanturniczych (skąd niby Japończycy mają mieć o nich pojęcie?). Piratów, dzielnych młodzieńców ze szpadami, poszukiwań skarbów z jednej strony, a z drugiej legend o cudownych mieczach, tajemniczych przybyszach z odległych krain, przyjaźni i wierności. Przyznacie, że jak na mordobicie idea niesamowita. Tak też jest. Postacie, bohaterowie gry szukają pewnego ostrza, które z pewnych przyczyn daje swojemu posiadaczowi ogromną moc. Są zaślepieni tymi poszukiwaniami, niczym porażeni gorączką złota. Jedni pozostawili rodziny, inni oszaleli niemal do końca, w ogóle nie zastanawiając się co będą robić, kiedy owo ostrze odnajdą. Jeszcze inni, wysłani przez swoich zwierzchników na poszukiwania, teraz się na nich wypięli i jak tylko znajdą Soul Edge (bo tak owo ostrze się nazywa) uniezależnią się zupełnie. Szukają ostrza piraci, dziewczyna z Indii, Greczynki, Włoch, Japończyk, Koreańczyk, tajemnicza istota z Egiptu i kilku innych awanturników. A każdy z nich walczy inną bronią. Bo znakiem rozpoznawczym Soul Calibura jest właśnie owa broń – niemal dla każdego z zawodników inna, dająca inne możliwości. Są miecze gigantyczne, długie, krótkie, kije, tonfy, miecz rozkładający się w naszpikowany stalą bat, katana, szabla, nunczaku, topór... Wybór przeogromny. Każda z postaci niesie ze sobą jakąś ciekawą historię – być może nie wyciskacz łez, ale na pewno dorównuje, a być może przewyższa to wszystko jakością kultową serię Street Fighter. Siadając do Soul Calibura siadacie do takiego właśnie świata. I jak? Odpowiada?

■ Niestety podczas treningu nie można ćwiczyć obrony przed specyficznymi combami.

Your hero was seriously wounded
Muzyka i wymowa grafiki całego tytułu wspiera klimat pełną gębą. Brzmienia dosłownie jak z filmów przygodowych. Jakieś skrzypce, trąbki – generalnie Namco nigdy nie stroniła tu od instrumentów tradycyjnych. Tak jest i tym razem. Każdy kawałek to muzyka przynajmniej dobra. Podobnie z dźwiękami. Jęki, zderzenia stali ze stalą to podstawa w dzisiejszych czasach. Ale odpalcie grę na systemie 5.1 i podziwiajcie to, co wyciska Namco z głośników. Po pewnym czasie – wystarczy na chwilę przestać walczyć – rozpoznacie każdą arenę po charakterystycznych dźwiękach. Mało tego – poznacie też, w którym miejscu areny stoją postacie. Na arenie z młynem z jednej strony, nad przepaścią hula wiatr, a z drugiej jęczą wielkie drewniane koła, napędzane siłą wiatru. Po środku postacie tylko drepczą po deskach, które wydają przy tym głuchy dźwięk. Na innej znów arenie słychać trzaskający ogień, szemranie strumyka, burzę – dobre głośniki i po prostu płynie się przez tę grę.

Z drugiej strony grafika. Nie jest tak, jak w przypadku Mortal Kombat: Deadly Alliance, gdzie wersje na różne konsole nie różniły się między sobą. Tym razem niewielkie różnice widać, ale – doprawdy – są wręcz kosmetyczne. Na przykład wersja na PS2 ma dziwnie rozmazane tekstury i mniejsze nasycenie barw. Na szczęście

■ Areny są prześliczne, ale jest ich zdecydowanie za mało. Przydałoby się dwa razy tyle.

FREEDOM FIGHTERS™

NEO PLUS

PLUS

■ Oficjalna strona gry znajduje się pod adresem **http://www.soulcalibur2.com** i znajdziecie tam... Właściwie tylko screeny ze specyficznymi bohaterami dla danej konsoli.

■ Necrid podczas zadawania ciosów tworzy sobie broń jednego z pozostałych bohaterów.

płynność taka sama. A propos tej płynności – niestety zdarza się, że gra znacząco na chwilę zwalnia. A szkoda. Momentami w niektórych akcjach, zwłaszcza generujących barwne efekty wizualne Soul Calibur II gubi klatki. Na wszystkich konsolach. Szkoda. Oto pierwsza z przyczyn, dla których gra nie dostała dychy. Ale wracając do postaci. Każda z nich ma charakterystyczny, klimatyczny strój – niektórzy twierdzą, że to wszystko zbyt cukierkowe. Jeden z moich znajomych powiedział: „A gdzie tu krew? Soul Calibur to gra, w której Ken walczy z Barbie na patyczki po lizakach!". Fakt – krwi nie ma, ale to przecież nie ta bajka.

Są kosmiczne rzuty, są najazdy kamery, która znów należy do jednej z najlepszych w mordobiciach, dzięki temu, że wiruje wokół zawodników, a jednocześnie nie traci pola walki. Tu ma być patetycznie, heroicznie i awanturniczo. Krew – źle. Bohaterowie pojedynkują się w starych podziemiach, zamkach, wielkich bibliotekach, labiryntach, w ogrodach... Wszędzie tam, gdzie się bywa w filmach przygodowych. Bajereczek!

Fate conspired to arrange their battle!

Z drugiej strony – nie zapominajmy: wciąż mowa jest o mordobiciu. Muszą być więc wszelkiego rodzaju „mordobiciowe" tryby rozgrywki. Są zatem możliwości potykania się z konsolą, z kolegą, drużynowo (każdy wybiera po kilku zawodników i walczą kolejno), jest też możliwość walki w trybie survival, czy przechodzenia gry na czas. Wiadomo. Soul Calibur II rozwinął jednak dodatkowo cały szereg trybów rozgrywki, które wiążą się z doborem broni. W trybie dla jednego gracza istnieje mianowicie możliwość zdobywania nowych broni i używania ich przez postać. Każdy z bohaterów ma możliwość odkrycia dwunastu broni swojego typu, różniących się między sobą ogólnym zastosowaniem. Jedne mają duży zasięg, inne z kolei potrafią przebijać się przez blok przeciwnika, jeszcze inne są po prostu śmieszne (na przykład bohaterka walcząca halabardą może używać miotły, która podczas trafionych uderzeń wydaje odgłos rozganianych kur). I teraz gramy tak jak lubimy: albo używając standardowych broni, albo we wszystkich wymienionych trybach dopuszczając przeciwnika (konsolę, lub kolegę), by też jakąś dziwną broń ze swojego arsenału sobie wybrał. Bronie zdobywa się w trybie Weapon Master. Weapon Master jest ciekawym patentem dla jednego gracza. W opcji tej podróżuje się po świecie (dosłownie – przemieszczając się po mapie od stacji do stacji) i toczy walki w różnych warunkach. Właściwie powinienem rzec – wykonuje się zadania. Zdarza się, że trzeba pokonać pięciu zawodników na jednym pasku energii, że trzeba walczyć na arenie, w której powoli zapadasz się w ruchome piaski, na arenie, na której się ślizgasz, albo kiedy przeciwnik się uzdrawia, albo trzeba go zabić przez zepchnięcie z areny. Kapujecie? Tryb składa się z kilkudziesięciu walk, a broń albo się odnajduje po wygranej walce, albo można kupić w sklepie, za pieniądze zdobyte na walkach. Sporo tego jest – w sumie kilkanaście możliwości rozgrywki (bo np. survival podstawową bronią i bronią alternatywną to już dwie opcje przecież).

The legend will never die!

Ale tak naprawdę przecież siłą każdego mordobicia są postacie. Soul Calibur II ma ich dwadzieścia i rzec mogę śmiało, że każdą da się grać. Czasem bywa tak (Capcom słynie z takich zagrywek), że pośród kilkudziesięciu dostępnych postaci, tylko kilka daje się w ogóle prowadzić. Tu tak nie jest. Mistrzostwo Namco objawia się między innymi tym, że każdą z postaci da się wygrać – nie ma straceńców. Faktem jest oczywiście, że jednymi będzie łatwiej, innymi trudniej. Dla przykładu stary pirat, Cervantes jest postacią przepakowaną od dawna i taką pozostanie pewnie do końca świata. Trzy nowe postacie w serii – Raphael, Necrid i Talim walcząca tonfami są także jawnie faworyzowane. Talim ma uderzenia, które wycisnęłyby wodę z kamieni po Wawelem, zaś Raphael długie serie ataków po całej wysokości, których nie da się sidestepować, bo tropi Cię cały czas. Necrid praktycznie może atakować bez przerwy, a czas jego „zbierania się" po nieudanym ataku jest wręcz kosmicznie krótki. Absolutnie jednak nie można powiedzieć, że któraś z postaci jest nie do opanowania i nie będzie dawać przyjemności z zabawy. Oglądając przed napisaniem tej recenzji filmy z turniejów w Japonii widziałem

Soul Calibur Inc.

Soul Calibur jest jedną z takich gier, która pociąga za sobą całe rzesze wielbicieli, przemysł mały i duży. Oczywistym jest, że Namco sprzedaje już koszulki, że są także do nabycia figurki postaci z gry. Ale i fani robią niemało zamieszania. Między innymi tworząc własne figurki (nawet z ludzików LEGO), stroje postaci, w które można się potem przebierać (prawdę mówiąc ciekawi mnie co w tym takiego fajnego), opowiadania z ich życia, czyli fanfiki (od ang. „fan fiction"), grafiki i furę, furę wszystkiego. Soul Calibur II, to nie tylko taka gra. Dla wielu ludzi bardzo obszerne hobby, w którym jedną z części są tylko narodowe turnieje, na które zjeżdża się co jakiś czas śmietanka. Mają swoją ligę Francuzi, mają Kanadyjczycy i Amerykanie, mają Brytyjczycy... I tak to się kręci.

www.guardimpact.com – Najważniejszy serwis poświęcony serii Soul Calibur. Omówienia postaci, technik, strategii, filmiki z combosami i ciekawymi technikami, bogate forum dyskusyjne, a nawet czasem filmy z turniejów. Dla wyłuskiwaczy tabele technik z podsumowaniem klatek animacji. Do tego cała masa bajerków (tapety, obrazki, itp).

Stage of History

Soul Edge
Wszystko zaczęło się w 1995 roku, kiedy to na automaty (bebechy – System 11) wślizgnęła się niespodzianie gra Soul Edge zachwycając grafiką, a przede wszystkim nowatorskim systemem walki. Niespodziewany był to akt także dlatego, że Namco miało już przecież jeden doskonały tytuł – Tekken 2. Pukano się w głowę: „Po co im eksperymenty, skoro mają pewniaka!". Ale Namco wiedziała co robi. Gra okazała się hitem!

Soul Blade
W 1997 roku przeniesiono grę na konsolę PlayStation. Poza granicami Japonii nazywała się Soul Blade i w jej intrze z lekka ocenzurowano jedną z zawodniczek, która pobudzała niezdrowe odruchy u nastoletniej widowni. Co jednak ważne, samo intro stało się wtedy wyznacznikiem nowej jakości wśród gier konsolowych i dzięki niemu także gra sprzedała się rewelacyjnie – Soul Blade stał się ulubionym tytułem do odpalania na stojących w sklepach konsolach. Po trzecie wreszcie absolutne novum jeśli chodzi o tryb dla jednego gracza. W zasadzie dzisiejszy tryb Weapon Master niewiele się zmienił od tamtego czasu.

Soul Calibur
1998 rok i automaty. Wprawdzie bebechy automatu to dalej rozszerzony, ale poczciwy PSX, ale animacja nie miała sobie równych. „Eight Way Run" był dotychczas czymś nie do pomyślenia i otworzył nowy rozdział w dziejach mordobić. Słusznie, że tytuł ten nie nazywał się Soul Blade II, bo już wtedy było wiadomo, że skok jest zbyt duży.

Soul Calibur
1999 i wersja na Dreamcasta. Cóż tu wiele mówić – gra stała się osobną ligą. Dopalona w stosunku do pierwowzoru grafika wyniosła konsolowe fajtery na nowe wyżyny, podobnie z dynamiką akcji. Dość przyznać, że do dziś Soul Calibur wygląda dobrze i da się w niego grać bez specjalnego marudzenia na grafikę. Po wtóre w całym przemyśle gier zawrzało. Nawet takie molochy jak Virtua Fighter 3tb, a potem Mortal Kombat: Deadly Alliance zagarnęły sobie część pomysłów z Soul Calibura. Zważcie zatem jakie wymagania stawiano kolejnemu tytułowi...

Soul Calibur II
2002 rok przyniósł chyba jednak zawód. Gra na automatach wyglądała ładnie, ale bez przesady. System walki fajny, ale nic nowego. Zabrakło kilku postaci, kilka się pojawiło. I... co z tego? Być może wersja konsolowa?...

Soul Calibur II
Xbox, PlayStation 2 i GameCube – wszyscy dostali swojego Calibura. Właściwie – można to chyba już powiedzieć – wprowadzono kosmetyczne zmiany do systemu walki, pododawano nieco nowych technik zawodnikom, przez co listy ciosów urosły po raz kolejny, ale tak naprawdę niewiele więcej się dzieje w tej grze. Z drugiej strony – było dobrze, to co tu poprawiać, nie? Cóż – kolejna część pokaże. Jak dotąd wyszło na to, że raz na jakiś czas Namco lubi poprzeczkę sobie obniżyć (vide Tekken Tag), żeby potem kontrast był większy. Najważniejsze chyba jednak, że seria się nie uwstecznia. Czy będzie Soul Calibur 3? A może... Soul Excalibur?

ludzi śmigających najcięższą postacią w grze (Astarothem), wbrew wszelkim zasadom fizyki. Da się. Podobnie zresztą znam kilku graczy w Polsce, którzy Astarothem wywijają jak styropianem. Każda z konsol ma swojego bohatera ekskluzywnego. Dla Xboxa jest to Spawn, dla NGC – Link z Zeldy, a dla PS2 – Heihachi. Najlepiej z grywalnością wypada chyba – mimo wszystko – Link. Ma fajny mieczyk i zgrabnie nim włada. Z drugiej strony miał już pierwowzory wcześniej, w postaci choćby Sophitii, która także walczy krótkim mieczem. Spawn i Heihachi po prostu dodają raczej zabawnego kolorytu całemu tytułowi. Nie był to zbyt udany zabieg. Poza tym – są to postacie stracone dla turniejów. Co innego podłączyć sobie joypad od PlayStation2 do Xboxa na turnieju Xboxowym, a co innego uczyć się grać Spawnem i płakać, że jak turniej rozgrywany jest na PlayStation 2, to można od razu wyjść. Faktem jest, że niektórymi postaciami na turniejach po prostu grać nie można (np. Necridem – tłumaczy się to tym, że jest niedostępny na automatach). Ogólnie – maestria, maestria i jeszcze raz maestria. Jak dotąd jesteśmy zadowoleni. Animacja nieco chrupie, ale poza tym – rewela. Dalej więc rzucimy na tytuł nieco cienia.

Hero desires a sword!
Pomówmy nieco o samej grze. Trzy przyciski ataku: pionowy bronią, poziomy i kopniak. Do tego blok. Wciśnięty wraz z tyłem – zbicie, z przodem – tzw. Guard Impact, czyli agresywne odbicie broni przeciwnika. GI jest znacznie trudniejszy niż zbicie, a po wtóre nie daje tzw. gwarantów, czyli pewności, że będą takie techniki, które wejdą po nim na sto procent. Wywołało to nieco zamieszania. Po co bowiem taki trudny GI, skoro można po odbiciu spokojnie blokować? Faktem jest jednak – i zacznijmy od tego - że Soul Calibur II (uwaga – to ważne) jest jak dotąd najlepiej wyważonym mordobiciem świata. Od jakości postaci poczynając, na technikaliach i strategiach kończąc. GI dający gwaranty stałby się zmorą graczy, z drugiej strony, kiedy ich nie ma, trzeba się nieźle nakombinować. Soul Calibur II przedstawił przed nami nową jakość obmyślania strategii. Możliwość blokowania, zbijania i GI, to jedno, ale możliwość wychodzenia z rzutów, niesymetryczność aren (niektóre są małe i w formie trójkąta), kombinowania ataków wysokich z niskimi, trudności w tworzeniu stringów i wyważania ataków, a przede wszystkim rezygnowania z uderzenia w połowie ataku, to krok dalej nawet w stosunku do takich hitów jak DoA3. Tu niemal każdy atak

■ Jeśli wydaje się Wam, że Voldo to leszcz... Dość powiedzieć, że jesteście w błędzie.

można porzucić – sprawdza się to zwłaszcza w przypadku nieblokowalnych technik, które wywołują eleganckie efekty świetlne – arena ciemnieje, a broń zawodnika zaczyna płonąć. Kilka takich zaczętych nieblokowalnych uderzeń i przeciwnik przestaje zwracać na nie uwagę. Wreszcie możliwość chodzenia w ośmiu kierunkach („Eight-Way Run"). Wprowadzona w Soul Calibur na Dreamcasta, pozwala schodzić z linii ataku nie tylko w prawo i w lewo, ale także po skosie w każdą stronę. Dołóżmy do tego specjalne techniki i stancje, które płynnie wchodzą tylko wtedy, kiedy wykonamy prawidłowy 8WR i oto gra zamienia się w balet. To stąd właśnie ta szalejąca kamera i to stąd te wspaniałe wizualne wrażenia. Tekken 4 niestety zawiódł. Zawsze był dobry, pozwalał rozpisywać się na temat strategii, kombinować w czasie walki. Ale jeśli porównywać mordobicia do tradycyjnych gier planszowych Tekken 4 to warcaby, a Soul Calibur II to szachy. Więcej tu myślenia, kombinowania, rozgryzania strategii przeciwnika. Bardzo niewiele natomiast combosów, które wejdą zawsze, ale każdy można przerwać i zmienić w połowie. Skrócić o jeden cios – zamiast trzech pionowych cięć mieczem, jedno, a potem wyskok. Przeciwnik się nauczył? To teraz jedno cięcie mieczem i wyskok. Ciągle działa. Wszystko można jeszcze opóźniać, przyspieszać... Chwytacie? Jeśli można o technikach powiedzieć „intuicyjne" – takie są właśnie w Soul Calibur II. A to także przez zastosowane kombinacje przycisków, które zwykle oddają charakter techniki. Dla przykładu zaczesanie mieczem od dołu do poziomu, będzie często kombinacją dół-przód + pionowe cięcie. Mówiąc krótko znikoma liczba gwarantów, możliwość zmiany rytmu, zabawa z przeciwnikiem, którego ataki można traktować na pięć różnych sposobów (dać się złać, blokować, schodzić z linii, zbijać, odbijać) wypiętrza Soul Calibura II do tytułu Temidy wśród mordobić – uczciwego pojedynku, w którym każdy ma szansę. Jest nawet możliwość wyrywania się z rzutów od tyłu (niektóre postacie mogą) i balansowanie w powietrzu podczas juggli, dzięki czemu polecimy nie w tę stronę, którą założył sobie przeciwnik.

OK, let's dance!

Nie jest jednak tak, że Calibur II jest grą bez błędów. Największym, na jaki się natknąłem są kolizje. Czasem działają zabójczo pięknie – postać spada na krawędź areny i zwiesza się w dół nogami, bo korpus wciąż leży na deskach. Fajowo. Czasem jednak dzieją się rzeczy nie do opisania. Najczęściej ostrze przechodzi przez czyjś korpus i nie robi mu żadnej krzywdy. Widać to ewidentnie. Trudno o gorszy błąd dla mordobicia. Fakt – nie zdarza się to często, ale jak w ogóle można było na to pozwolić? Efekty tego nie kończą się na oczywistościach – blokować można też przez to po odbiciach broni! Można kucnąć, a atak kierowany nisko przeleci nad głową. Przykro mi. Po wtóre – co już błędem nie jest, tylko moim marudzeniem, nie ma opcji nagrywania serii ciosów w trybie ćwiczebnym (Practice). Jeśli ktoś trenuje na mnie jakieś zabójcze patenty, chciałbym móc to sobie ustawić i nauczyć się z tego wychodzić w zaciszu domowym. Jest parę kapuściarskich postaci i chciałoby się poćwiczyć metody perswazji... Niestety, pomimo wielkich próśb graczy kierowanych do Namco – nagrywania nie zawarto w grze. Po trzecie niewielka liczba aren. Mogłoby ich być znacznie więcej. Szybko zorientujecie się jak się powtarzają. Fakt – więcej jest ich w tym trybie, gdzie wybiera się broń dla postaci, ale w podstawowym – malusio – dziesięć. Wreszcie: dlaczego jeśli intro jest takie ładne, zakończenia dla postaci to średniackie obrazki w sepii? Cóż – szkoda. Ciągle to samo. Lektor także mógłby się lepiej postarać. Nie brzmi najbardziej przekonująco. Brak mu ikry. Dodałbym jeszcze ponad 200 błędów w technikach niektórych postaci (np. wzmiankowanego już Astarotha), ale to już drobiazgi, z którymi trzeba się po prostu nauczyć żyć.

Nie piszczeć, Robaczki!

Nie wdawałem się tym razem w szczegółowe opisy akcji, zawodników, aren i tak dalej. Wszystko to zostanie zapewne powiedziane w kąciku OGiego, który miesiąc temu rozpoczął nadawanie na falach Soul Calibur II. Jak widzicie wolałem poświęcić te kilka stron na przedstawienie świata gry i mechaniki, bo to wciąż w mordobiciach jest najważniejsze. Świadomość, że gra jest uczciwa i ciekawa. Że jest wyzwaniem i jeśli się w nią wygrywa to nie tylko dlatego, że ma się fart, ale też włożyło się nieco pracy. Calibur II jest takim tytułem. Zabawa z nim zaczyna się jednak na dobre dopiero wtedy, kiedy odkryjemy wszystkie jej bonusy i siadamy do treningu. Zostańcie więc przy radioodbiornikach, nie przestajemy nadawania na tych falach. Czy warto kupić? To dobre pytanie. Posiadacze NGC – na pewno. Żadnej, absolutnie żadnej konkurencji. I faktycznie – wbrew pozorom bardzo dużo wersji na NGC się tego tytułu w USA sprzedało. Tylko joypad NGC się nie nadaje do zabawy. Bez dwóch zdań. Posiadacze PlayStation 2 – absolutnie. Bo to fajny tytuł i najwygodniej gra się w niego na joypadzie do PS2 właśnie. Posiadacze Xboxów – absolutnie (dla odmiany). Polecam jednak albo kontroler „s", albo pad do PS2. Wciąż ciężko jest wymacać kierunki.

Soul Calibur II nie jest grą pozbawioną błędów, ale na pewno jest tytułem wyjątkowym i kolejnym krokiem naprzód jeśli chodzi o mordobicia – ich wyważenie, system walki, a przede wszystkim naszą ukochaną uczciwość.

Grabarz

SCII vs VF4EVO

Na jednym z zagranicznych serwisów odbył się dość złożony pojedynek obu gier, uznanych za najlepsze mordobicia sezonu. Walka była zaciekła – zdaniem redaktorów był niemal remis (z lekka na korzyść Calibura). Głównym ich zarzutem względem Calibura było to, że sprzyja graczom walącym w przyciski na ślepo (według Pana Redaktora OG z magazynu Neo Plus – ja do nich należę) (bzdura - Gsh). Trudno się z tym nie zgodzić, ale z drugiej strony spróbujcie rozłożyć obie gry na imprezie i zobaczycie ile osób przyjdzie do Was w kolejnym tygodniu na treningi i o jaką grę poproszą. Zdaniem graczy wygrywa zdecydowanie Soul Calibur jako gra spektakularna, bardziej dynamiczna i z ciekawszymi postaciami.

Xbox — *Mocne uderzenie - głębsze niż DoA3!*
- *Wydawca:* Electronic Arts
- *Producent:* Namco
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA / DŹWIĘK / MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1*

9.1

PlayStation 2 — *Najlepsze mordobicie sezonu? Oj, chyba tak!*
- *Wydawca:* Electronic Arts
- *Producent:* Namco
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA / DŹWIĘK / MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

9.2

GameCube — *Żadnej konkurencji - żadnego wahania!*
- *Wydawca:* Nintendo
- *Producent:* Namco
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA / DŹWIĘK / MIÓD

Wykorzystuje: *Memory Card*

9.2

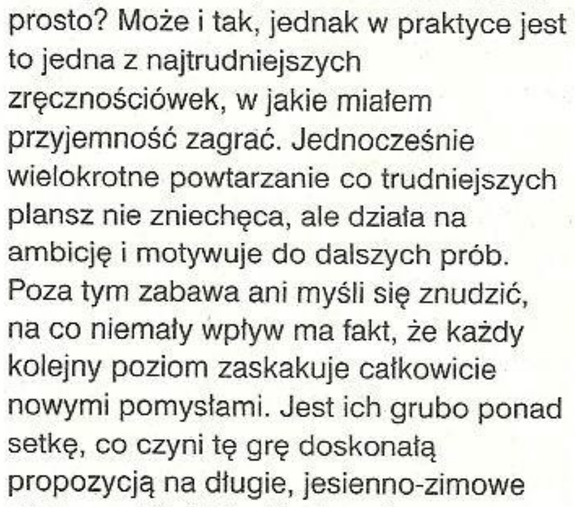
- **Dobre:** Praktycznie wszystko. A najbardziej pomysł i liczba bonusów.
- **Złe:** Sporadycznie kamera. I, dla niektórych, spora dawka infantylności.
- **Brzydkie:** Oprawa nie jest żadnym szczytem, ale większych buraków nie ma. No chyba, że scenariusz, ale to nie on jest tutaj ważny.

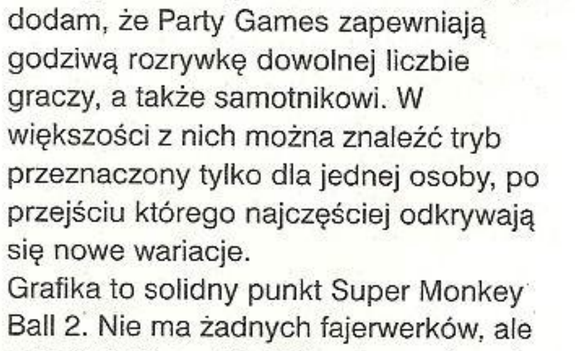
Super **Monkey Ball 2**

Często słyszymy, że najprostsze pomysły są najlepsze. Patrząc na obie części Super Monkey Ball nie można nie przyznać racji temu twierdzeniu. Mimo banalnych zasad, gra wciąga jak czarna dziura.

Pomysł na rozgrywkę został zapożyczony ze starej zabawki, w której to trzeba było doprowadzić kulkę do celu obracając przedmiotem w dłoni. Tutaj mamy praktycznie to samo, tylko, że widziane z perspektywy wspomnianej kulki. W powietrzu zawieszona jest platforma, na której znajduje się start, meta oraz wszelkie przeszkody utrudniające nam dotarcie do końca. Naszym zadaniem jest doprowadzenie małpki zamkniętej w sferze do mety, najczęściej w czasie nie przekraczającym minuty. Wychylając gałkę do przodu pochylamy planszę, dzięki czemu kulka toczy się „naprzód"; analogicznie w innych kierunkach. Brzmi prosto? Może i tak, jednak w praktyce jest to jedna z najtrudniejszych zręcznościówek, w jakie miałem przyjemność zagrać. Jednocześnie wielokrotne powtarzanie co trudniejszych plansz nie zniechęca, ale działa na ambicję i motywuje do dalszych prób. Poza tym zabawa ani myśli się znudzić, na co niemały wpływ ma fakt, że każdy kolejny poziom zaskakuje całkowicie nowymi pomysłami. Jest ich grubo ponad setkę, co czyni tę grę doskonałą propozycją na długie, jesienno-zimowe wieczory. W dobie, kiedy połowę superprodukcji można ukończyć w jedno lub dwa posiedzenia, jest to naprawdę kolosalny plus.

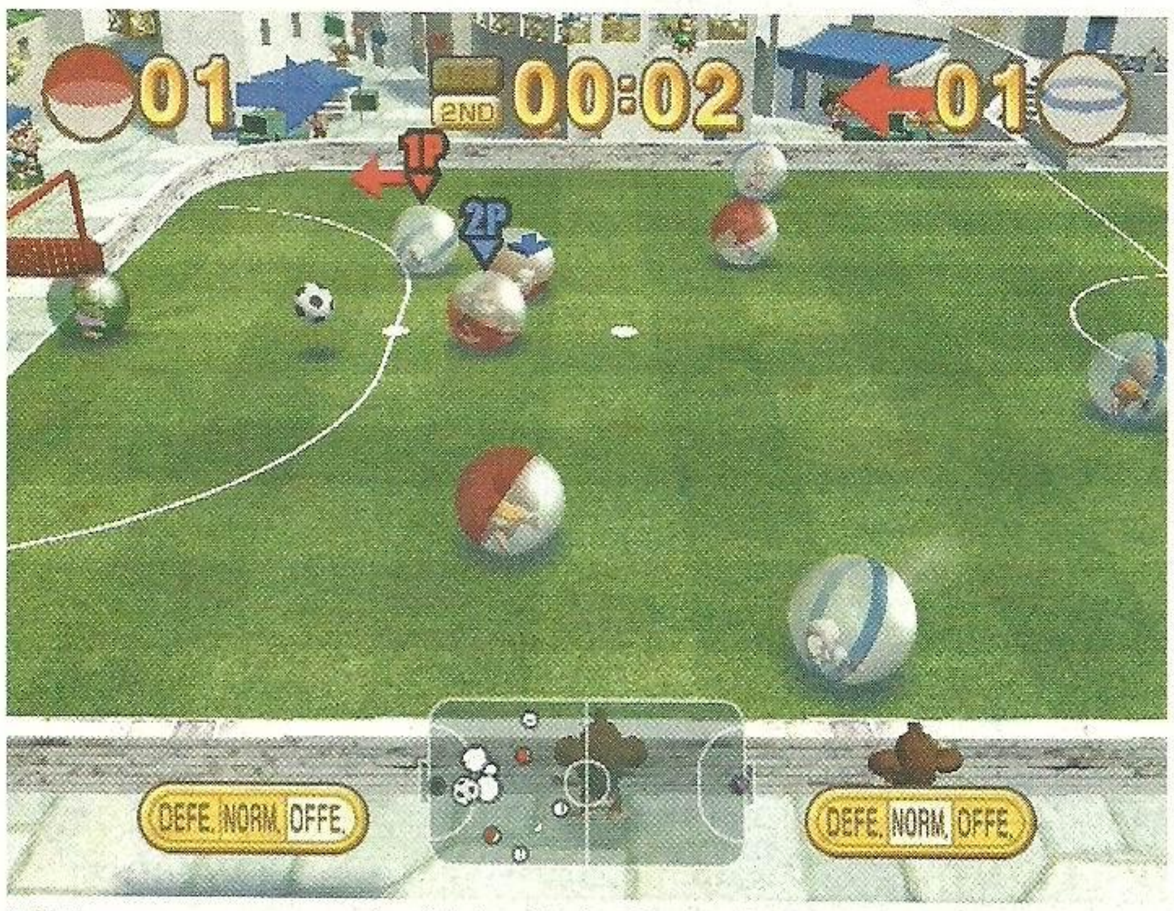
Dodatkowo w trybie Story jesteśmy atakowani przez wstawki fabularne o musicalowych aspiracjach opowiadające o złodzieju bananów, a w opcji Challenge możemy poodkrywać bonusowe plansze oraz rywalizować na czas z przyjaciółmi, także na jednym padzie.





To wszystko to dopiero połowa zabawy, jaką przygotowali dla nas panowie z Amusement Vision (to ci od F-Zero GX!). Druga część to dwanaście rozbudowanych multiplayerowych mini-gierek. Rozbudowanych na tyle, że mogłyby tworzyć osobną pozycję, podobną choćby do Crash Bash z PSX'a. Mamy tutaj na przykład Monkey Race z kilkoma trasami, porozrzucanymi na nich power-upami i trzema trybami; jest także shooter na celownik z trzema etapami na końcu których czai się boss. Jest tego mnóstwo, więc zainteresowanych szczegółami odsyłam do ramki. Tutaj tylko dodam, że Party Games zapewniają godziwą rozrywkę dowolnej liczbie graczy, a także samotnikowi. W większości z nich można znaleźć tryb przeznaczony tylko dla jednej osoby, po przejściu którego najczęściej odkrywają się nowe wariacje.

Grafika to solidny punkt Super Monkey Ball 2. Nie ma żadnych fajerwerków, ale całość śmiga w 60 klatkach na sekundę (jest przełącznik), a zwolnienia to prawdziwa rzadkość. Plansze zawierają dużo ruchomych elementów, a animacje znajdującej się w kulce małpki są ciekawe i potrafią wywołać na ustach szerokiego... banana. Wrzucenie postaci oraz nadanie im jakichkolwiek cech wpływa pozytywnie na wizerunek gry. Gdybyśmy sterowali jakąś zwykłą piłką wiele osób postrzegałoby te pozycje jako logiczne produkcje tylko dla fanatyków tego gatunku. A to jest oczywiście bzdura. Wracając do oprawy należy napisać co nieco o tłach, bo to właśnie w nie graficy włożyli najwięcej pracy. I trzeba przyznać, że wywiązali się ze swojego zadania



Najlepsza z zaserowowanych mini-gier - Monkey Soccer. Urywa sporo godzin życia!

Nowe plansze są jeszcze bardziej pokręcone od tych z pierwszej części. Świetna sprawa.

wyśmienicie. Otoczenie wykonano z rozmachem, zawiera dużo ruchomych elementów i detali, ale nie odwraca uwagi i pozwala się skupić na osiągnięciu mety. Wprawdzie woda nie sprawia wrażenia naturalnej, a miejscami można dopatrzyć się słabszych tekstur czy kanciastych obiektów, to jednak oprawa wizualna nie budzi zastrzeżeń. Jestem gotów rzec, że jest to najbardziej dopieszczona pod względem graficznym gra w gatunku. Niestety, oprawa audio to już inna para kaloszy. Muzyka jest wesoła i miła, jednak nie wywołuje pieśni pochwalnych pod jej adresem. Jednym uchem wlatuje, drugim wylatuje i po odejściu od konsoli trudno coś konkretnego o niej powiedzieć. Poza tym rozgrywka tak wciąga, że równie dobrze można by podłożyć odgłos młota pneumatycznego.

Dźwięki to sprawa marginalna. Na planszach praktycznie nie występują (albo ja niedosłyszę), a o tych w filmikach wystarczy powiedzieć, że są. Denerwować mogą za to odgłosy wydawane przez człekokształtne. Jakieś powtarzające się artykułowane skrzeki i prychnięcia. Ale czegoż można by się spodziewać po małpach?

Super Monkey Ball 2 to jedna z najlepszych gier na GaCusia, mimo, że na pierwszy rzut oka na to nie wygląda. Po prostu wspaniały sequel doskonałej gry. Mega-grywalny, długi, ładny i nadający się zarówno dla hardcore'owców szukających wyzwań, jak i normalnych graczy lubiących pograć z kumplami. I wbrew pozorom nie jest pozycją przeznaczoną dla młodszego odbiorcy, ponieważ ten zwyczajnie sobie z nią nie poradzi.

Kaxi

Za wypożyczenie gry do testów dziękujemy firmie Cyber Center (www.cybercenter.pl).

Monkey Activity Center

Autorzy przygotowali dwanaście mini-gier. Połowa z nich to rozszerzone zabawy z pierwszej części (dostępne od początku), pozostałe są natomiast zupełnie nowe. By uzyskać dostęp do tych drugich, trzeba je kupić za Play Points zdobywane w trybie dla jednego gracza. Jako, że nie jest to łatwe, chybiona inwestycja nie należy do przyjemności. Z tej racji opiszę je Wam pokrótce.

Monkey Boat - gra w konwencji wyścigów kartów. Mieści trzy plansze, cztery power-upy oraz pojedynczy wyścig, a także mistrzostwa i Time Attack. Niełatwe do opanowania sterowanie przekreśla ją na imprezach. Ocena: 5/10

Monkey Shot - czyli popularny w salonach "celowniczek". Trzy plansze zakończone bossami, możliwość gry nawet w cztery osoby oraz przyjazne sterowanie czyni ją jedną z najlepszych gierek w zestawie. Ocena: 9/10

Monkey Dogfight - jest to pewnego rodzaju deathmatch w powietrzu. Trzy areny i dwa podobne do siebie tryby. Zabawa średnia. Ocena: 6/10

Monkey Soccer - chyba najlepsza mini-gierka. Do wyboru cztery pięcioosobowe team'y o różnych ustawieniach. Możliwość gry pojedynczego meczu, mistrzostw oraz karnych. Wielką kopaninę rekompensuje możliwość zmieniania w locie taktyki, co wprowadza do zabawy trochę strategii. Niestety jest to zabawka najwyżej dla dwóch osób. Ocena: 9/10

Monkey Baseball - amerykański sport z kijami, tutaj z dość zamotanymi zmianami zasad. Gra się bez szczególnej zajawy. Tylko dwie osoby. Ocena: 7/10

Monkey Tennis - bardzo fajna i, co cieszy, niezbyt uproszczona. Mamy trzy typy uderzeń, tyle samo kortów i trybów (w tym debla). Fajne jest też to, że można grać z pełną liczbą gemów i setów plus tie break. Ocena: 8/10

GameCube — *Udany sequel rewelacyjnej gry.*

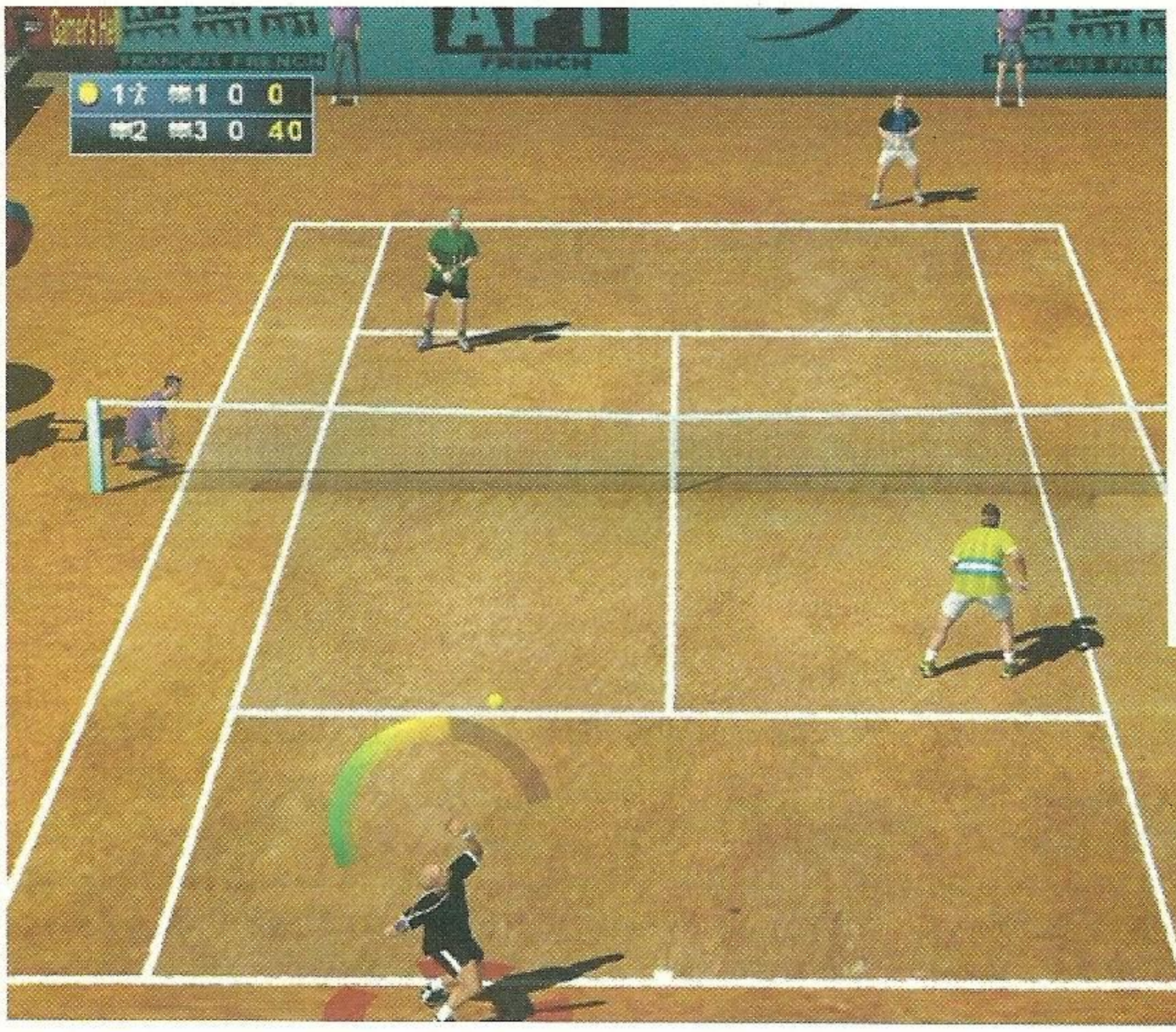
- *Wydawca:* Atari
- *Producent:* Sega AV
- *Liczba graczy:* 1-4

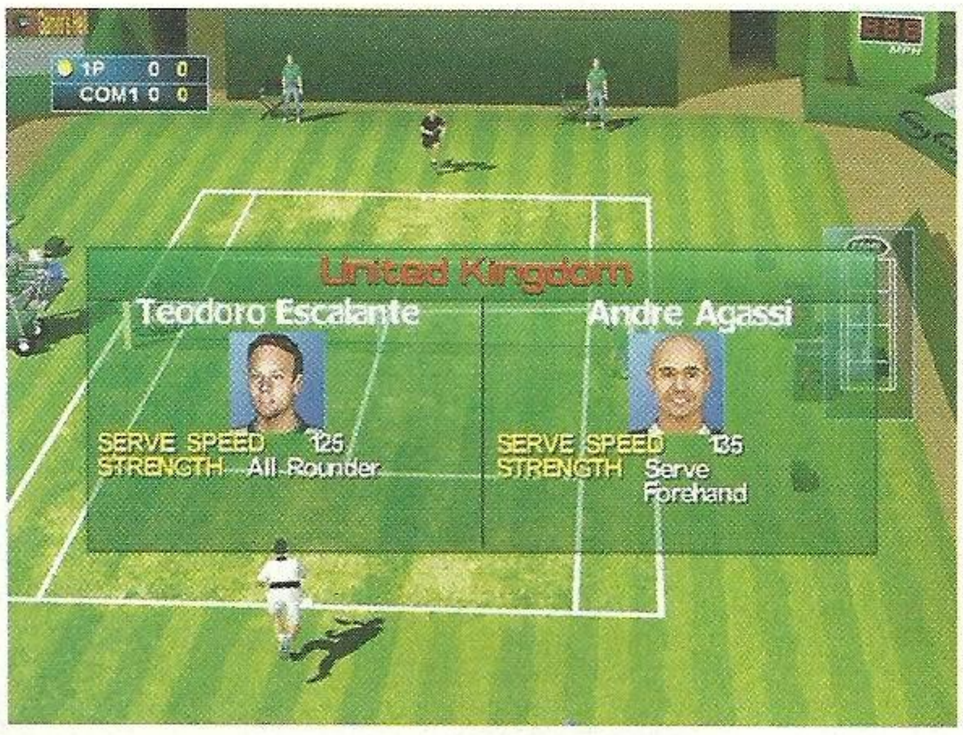
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

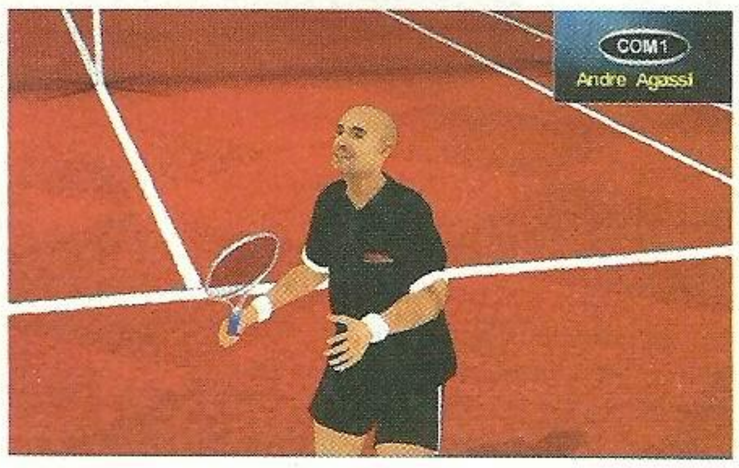
Wykorzystuje: *Memory Card, 60Hz mode*

8.8

- **Dobre:** „Niemcy często zmieniają pozycje, ale nie mogą zadowolić trenera", ale to akurat nie jest zasługa AGT.
- **Złe:** Durne SI – na Easy i Normal przeciwnicy grają jak debile, a na Hard jak cyborgi, mnóstwo błędów w sterowaniu.
- **Brzydkie:** Wygląda kiepsko, choć i tak lepiej, niż sama zabawa. Dźwiękowców wysłać na Antarktydę, niech nagrywają pingwiny.







Agassi Tennis Generation

Witamy w świecie parodii tenisa, niestety firmowanej nazwiskiem jednego z moich ulubionych tenisistów na świecie. Parodia ta ma dwa aspekty. Pierwszy to wygląd samego Andre, który raczej nie chciałby tak się prezentować w rzeczywistości. Drugim aspektem jest sama gra.

A wygląda to tak. Teoretycznie są trzy poziomy trudności – Easy, Normal i Hard, ale dwa pierwsze zlewają się w jedno i przeciwnicy naprawdę rzadko są w stanie urwać nam gema. Najczęściej odjeżdżają na tak zwanym rowerku – 6:0, 6:0. Po godzinie zabawy zacząłem, co zrozumiałe, odczuwać pewien niedosyt i przerzuciłem się na Hard.

A tam sajgon – przeciwnik gra jak automat, a nasze piłki nagle stają się wyjątkowo niecelne. Strategia przeciwnika sterowanego przez konsolę jest prosta – dwa uderzenia z głębi kortu i bieg do siatki. W prawdziwym tenisie są na to dwa sposoby: lob lub minięcie. Z tych dwóch zazwyczaj tylko to pierwsze jako tako działa, bo o próbie mijania można zapomnieć. Żadna, nawet najmocniej zagrana piłka nie jest w stanie zaskoczyć przeciwnika. A zauważyłem także, że oponenta przed przebiegnięciem na naszą stronę kortu powstrzymuje tylko siatka – taki ma ciąg.

Zabawne inaczej jest również to, że zagrania, na dwóch wcześniejszych poziomach tak dokładne, na najwyższym stają się potwornie niecelne – w zasadzie można nie kierować uderzeniami i tak nie polecą bliżej niż metr od linii (mowa o mocnych zagraniach z głębi kortu). No i o sile nie ma co nawet mówić, choćbym wduszał przycisk z całej siły i miał piłkę wystawioną jak na tacy to i tak wyjdzie z tego kartofel. To niefajnie, i to bardzo. Gdyby nie jakieś pokręcone SI oraz dziwnie zmiękczone uderzenia, to z Agassi Tennis Generation byłaby całkiem fajna zabawka, bo pomimo swych wad potrafi na trochę wciągnąć, ale… Im dalej w las tym więcej drzew, jak to mówią starzy górale. Po kilku spędzonych z AGT godzinach zauważyłem sporo innych niedoróbek. Głównie w sterowaniu. Bardzo często zdarzało się, że kierowany przeze mnie Andre nie przebijał po prostu piłek. Wiedziałem gdzie zagra przeciwnik, naciskałem odpowiedni przycisk i nic. Po prostu przebiegałem koło piłki. Kolejna sprawa to niemożność odegrania piłki gdy za wcześnie wcisnąłem jakieś zagranie, a piłka minęła mojego gracza – gonię, gonię, wciskam, wciskam, wciskam i d… Piłka wyprzedzona, ale zagranie niemożliwe do wykonania. Jakimś cudem. Albo jeszcze jedno – czekam sobie na piłkę, bo widzę, że przeciwnik zagrał źle i piłeczka wysoko się odbije. Wduszam przycisk, wychylam gałkę, a co robi zawodnik? Ktoś zgadnie? Pewnie nie, więc od razu mówię – odbiega sobie w najlepsze. Nie wiem od czego to wszystko zależy w tej grze. Losowo się dzieje, czy jak? Eeech… Szkoda gadać.

AGT ma też kilka innych wad, ale one nie miałyby takiego wpływu na ocenę, jak te wymienione. Trybów nie ma zbyt wiele – Arcade, pojedynczy mecz oraz seria kilkunastu turniejów, a w każdym do zagrania kilka pojedynków (pierwsza runda, druga runda, ćwierć finał, półfinał i finał). Niewiele tego, ale starczyłoby na chwilę solidnej zabawy, gdy na ekranie telewizora tenisiści walczą w US Open. Szkoda, że tak się nie stało.

Pod względem grafiki Agassi Tennis Generation zawodzi – bardzo prosta, momentami uboga. Tyle tylko, że spełnia swoją rolę i można popatrzeć bez skrzywienia. No, czasami jednak można się zmarszczyć, bo niektóre animacje są słabe. Ale jest też kilka fajnych, jak na przykład machnięcie z rezygnacją rakietą po nieudanej wycieczce do siatki. Ogólnie rzecz biorąc wizualnie jest średnio. Za to dźwięk to dalszy ciąg parodii. Komentator nie usypia – on sam śpi i odzywa się raz na kilka sekund, a jak już coś powie, to jest to tak odkrywcze jak nie przymierzając „Niemcy często zmieniają pozycje, ale nie mogą zadowolić trenera" czy „Włodek Smolarek krąży jak elektron koło jądra Zbyszka Bońka" lub inne kwiatki naszych komentatorów sportowych. A konkretnie to jednego, bardzo znanego. Publika dołączyła do komentatora, a sędziego niemal nie słychać. Mógłby choć czasami powiedzieć: „Quiet please!" lub „Gem, set, match – Agassi!". Niestety, nie robi tego, bo prawdopodobnie zapadł w śpiączkę. Odbijanie piłki można sobie samemu symulować tak zwanym „odgłosem paszczą" za pomocą języka, zębów i górnej wargi. Każdy to umie, a co najlepsze nie będzie się to specjalnie różniło od tego co dobiega z głośniczków TV.

Już wiecie, że Agassi Tennis Generation to bardzo rozczarowująca gra. Na pierwszy rzut oka wydaje się, że solidna, ale później po prostu słabiutka. To ja już wolę siedzieć po nocach przed TV i wrzeszczeć Go! Andre, go! niż użerać się z chorym SI tej gry.

Marcellus

■ Wydaje się, że nie ma nic łatwiejszego do skodowania niż gra o tenisie. Jak pokazuje przykład AGT i recenzowanego niedawno Next Generation Tennis, wcale tak nie jest.

PlayStation 2 — *Sega Sports Tennis vs AGT 6:0, 5:0 i krecz AGT.*

- ***Wydawca:*** *Dreamcatcher*
- ***Producent:*** *Aqua Pacific*
- ***Liczba graczy:*** *1-2*

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Memory Card 8Mb, Dual Shock 2*

4.5

- **Dobre:** Poważne ale również rozsądne podejście do tematu. Wiele opcji, sprzętu, miejsc do zwiedzenia i „rzeczy do zrobienia".
- **Złe:** Brakuje zapowiadanej opcji gry dla kilku graczy, co mogło jeszcze bardziej wydłużyć żywotność.
- **Brzydkie:** Hmm, sama idea polowania na biedne jelonki i jeszcze biedniejsze szopy. Ja chce grę o sadzeniu i uprawie lasów.

Cabela's Deer Hunt 2004

Raczej nie przepadam za łowieniem ryb, a tym samym wszelkie fishingi omijałem z daleka. Deer Hunter zaciekawił mnie jednak od samego początku. Być może dlatego, że nigdy nie miałem okazji samemu złapać za fuzję i pobiegać po lesie tropiąc zwierzynę.

Do tej pory mogłem dać upust swoim pierwotnym instynktom tylko w Turoku, co też skrzętnie wykorzystałem i przy każdej sposobności starałem się upolować niewinnego jelonka. Teraz to się zmieni, choć nie obyło się bez problemów. Wyszło na jaw, że amerykański oddział Sony nie aprobował gier poruszających temat polowań na PS2. Dopiero Cabela's Deer Hunt 2004 Season dostał pozwolenie i jako pierwszy taki tytuł ujrzał światło dzienne. Jest to zatem swego rodzaju nowość na PS2, dlatego dokładnie wyjaśnię Wam o co tutaj chodzi.

Wybierzemy spośród dwóch trybów gry – wolnego polowania oraz pełnego sezonu. Wcielimy się w jednego z kilku dostępnych myśliwych różniących się wiekiem, siłą, wytrzymałością, umiejętnością kamuflażu itd. Dowolnie zmienimy wygląd naszego wybranka lub wybranki poprzez selekcję twarzy oraz założenie innego ubioru. Dalej przyjdzie nam wybrać obszar, na którym zapolujemy. Są lasy Wyoming, Alaski, Kanady, Missouri, Florydy, Minnesoty, Nowego Meksyku i kilku innych. Każdy oczywiście w odmianie letniej, zimowej lub jesiennej. Przez wybiegnięciem na stepy

pozostanie nam tylko wybranie broni i sprzętu. I kurczę, nasi myśliwi mają czego zazdrościć swoim amerykańskim kolegom po fachu. W grze zawarto siedemnaście różnych fuzji. Poczynając od shotgunów, przez strzelby z lunetą, a kończąc na colcie i łuku. Ale to jeszcze nie koniec. Przyda się również inny sprzęt. Są preparaty zapachowe, trąbki, a nawet sztuczne rogi i makiety zwierząt (!), lornetki, apteczki, racje żywnościowe, namioty, siatki kamuflujące... Oj, jest w czym wybierać. Co jeszcze zobaczymy w DH? Otóż dwadzieścia cztery zwierzaki. Co ciekawe, ich ubarwienie oraz ogólny wygląd są inne w każdym rejonie oraz zależne od pory roku.

W końcu trafiamy na miejsce. Wychodzimy z chatki ale okazuje się, że zwierzątka wcale nie hasają sobie bezmyślnie i czekają aż je ustrzelimy z miniguna. To nie ta gra. Wsiadamy zatem do fury lub na quada i transportujemy się do lasu. Oczywiście nie będziemy ganiać za zwierzyną na czterech kółkach, choć w niektórych częściach globu jest to praktykowane. Zatem w odpowiedniej odległości schodzimy z pojazdu i zakradamy się. Ważnym czynnikiem jest

Nie ma zwierza w pobliżu? Nie szkodzi, możemy kawałek podjechać quadem albo truckiem.

siła i kierunek wiatru. Wiadomo: lepiej iść pod wiatr, inaczej ofiara nas wyczuje. Należy zwracać uwagę na kondycję naszego człowieka, ponieważ przy skrajnym wyczerpaniu nie będzie w stanie niczego dokonać. OK, jesteśmy dość blisko, wyciągamy strzelbę, celujemy, oddajemy strzał i oglądamy trajektorie pocisku ala Max Paine (kamera podąża tuż za nim i ukazuje, gdzie trafił). Po uśmierceniu ofiary biegniemy na miejsce i zbieramy trofeum – poroże lub skórkę.

I oto podstawy Deer Hunt w kilku zdaniach. Ale wierzcie mi ta gra posiada drugie dno. Moment, kiedy zaczyna się kombinowanie z kolejnym wyposażeniem, podchodzenie trudniejszej zwierzyny w ciężkich warunkach oraz zbieranie poważnych trofeów to inwokacja dla rozpoczęcia prawdziwej zabawy.

I poczucia klimatu polowania.

Klimatu, który jest potęgowany przez ładnie wykonaną grafikę na silniku Renderware, wypróbowanym już w kilku znanych produkcjach. Drzewa, trawa, słońce są doskonałe. Podobnie wygląd i ruchy człowieka oraz zwierząt. Mogę się jedynie przyczepić do wyglądu gór. Są to po prostu wysokie wybrzuszenia w terenie, a nie wielowiekowe skalne wytwory. Trudno mieć pretensję do dźwięków – ptaszki ćwierkają, wiaterek wieje i tylko od czasu do czasu powietrze przeszywane jest głośnymi strzałami i urywanym oddechem zmęczonego myśliwego. Czyli wszystko jest na swoim miejscu, pełen luzik.

Ogólnie jestem przeciw temu, aby gry zastępowały wykonywanie prawdziwych czynności, oprócz robienia komukolwiek krzywdy oczywiście. Ale w tym jednym przypadku jestem za tym, żeby zamiast odkurzać dziadkowe wiatrówki i biegać po polach za wróblami zapuścić sobie Deer Hunt. A może znudziło Wam się samo łowienie ryb i pragniecie czegoś więcej? Deer Hunt na pewno dostarczy Wam kilkunastu godzin doskonałej, spokojnej zabawy. Osobiście proponuje również zagrać każdemu, komu już obrzydło mordowanie na ulicach Vice City, a gry kojarzą mu się tylko i wyłącznie ze strzelaniem.

Hmm, czyli wychodzi na to, że sporo osób powinno sprawdzić ten tytuł.

OG

Polowanie z bullet time

Nie spodziewałem się, że zobaczę ten patent w grze traktującej o polowaniu. Co prawda nasz myśliwy nie rzuca się z dwoma UZI w łapach między nie podejrzewające niczego zwierzaki i nie rozwala podczas zwolnień czasu piętnastu sztuk na raz. Ale kamera pędząca za pociskiem to fachowy patent, a do tego solidnie uzasadniony w Deer Hunt, ponieważ bardzo pomaga w zorientowaniu się w sytuacji. Oczywiście pocisk nie leci z taką prędkością jak w rzeczywistości, ponieważ nie bylibyśmy w stanie niczego dostrzec.

PS2 i Xbox — *Ciekawa „gra". Na dodatek nieźle zrobiona.*

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Sand Grain
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

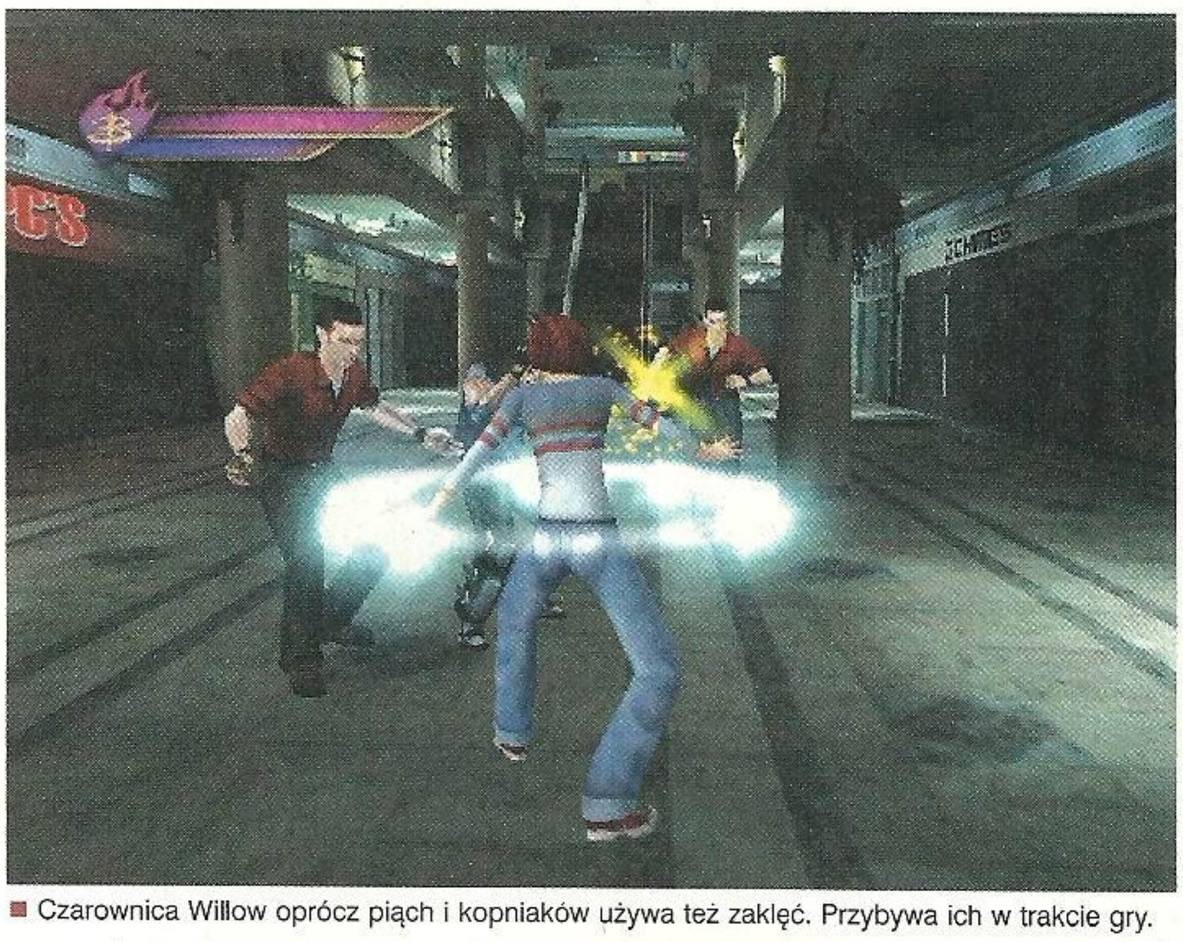
Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc*

7.0

- **Dobre:** Dużo ciosów, broni, postaci. Ładna scenografia, dobre sterowanie. No i wbijanie wampirom kołków.
- **Złe:** Bolączka większości gier 3D - czasem za bardzo szaleje kamera. Ale nie na tyle, by odstraszyć.
- **Brzydkie:** Brzydkie to są nadgniłe gęby niektórych wampirów. No i animacja postaci wchodzącej po drabinie.

Buffy the Vampire Slayer Chaos Bleeds

Licencje, licencje, super gry z mega bohaterami. Doskonale znamy tę śpiewkę. I naprawdę nie spodziewałem się wiele po tej pozycji. Na szczęście i w naszej branży można się przyjemnie rozczarować.



■ Czarownica Willow oprócz piąch i kopniaków używa też zaklęć. Przybywa ich w trakcie gry.

Wprawdzie nie śledzę przygód Buffy i jej przyjaciół w serialu, ale jako takie pojęcie o nich mam. Zresztą wystarczy Wam wiedzieć, że Buffy Summers jest zabójcą ukrywających się wśród ludzi wampirów i ma paczkę przyjaciół o mniejszych bądź większych mocach, którzy pomagają jej w walce z siłami Ciemności. Tak się składa, że rodzinne miasto wesołej ekipy – Sunnydale – zostało zbudowane na Bramie Piekieł, która w naturalny sposób przyciąga do miasteczka hordy demonów i wąpierzy. Serial jest kultowy w USA, do tej pory wyemitowano bodaj siedem sezonów, a DVD z kolejnymi odcinkami sprzedają się doskonale.

Jakiś czas temu posiadacze Xboxa mogli sprawdzić Buffy na wyłączność (Grabarz ocenił tę pozycję bardzo wysoko), teraz zaś panna Summers szturmuje już wszystkie konsole. Wydawca – Vivendi Interactive – zmienił developera z The Collective na sprawdzonych rzemieślników z Eurocom. Efektem ich prac jest bardzo poprawna, a momentami nawet bardzo dobra gra przygodowo-zręcznościowa.

Ach, jak wiele pozycji możemy podciągnąć pod gatunek „przygodowo-zręcznościowy", ale zasady są na ogół podobne: walka, zbieractwo i proste puzzle. Czasem także elementy platformowe (skakanie nad dziurami, etc). Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleeds pozbawiona jest tego ostatniego, zaś rozgrywka koncentruje się głównie na walce. Co jakiś czas trzeba także nieco pogłówkować. Na ogół zagadki polegają na odnalezieniu jakiegoś przedmiotu i wciśnięciu go w odpowiednie miejsce, bądź na odszukaniu dalszej drogi. Nie myślcie jednak, że gra jest jakoś potwornie odmóżdżona, spokojnie można

się zaciąć, bądź ominąć coś istotnego, do czego później trzeba będzie wracać. W grze oprócz Buffy występują jeszcze cztery postacie i każdą z nich będziemy kierować – na zmianę, w różnych etapach.

Oczywiście głównej bohaterki jest najwięcej. Fajna sprawa, wprowadza nieco potrzebnej różnorodności.

Dwanaście poziomów prowadzi przez cmentarz, fabrykę, szkołę i inne ciekawe miejsca Sunnydale. Ale co ja tam będę o miejscówkach, liczy się walka. Wracamy do tego magicznego słowa, ponieważ o nią tu tak naprawdę biega. Minęły już czasy, gdy tak zwana „chodzona bijatyka" (paskudne określenie zresztą) obywała się trzema ciosami. Garnitur ruchów bohaterów jest naprawdę spory. Kopnięcia z przodu i z półobrotu, ciosy łokciami i rękami, skoki, rzuty... Na dodatek można je łączyć w składające się z kilku ciosów comba. A nie napisałem przecież jeszcze o broni! Buffy dzielnie wywija wielką siekierą, mieczem, czy najzwyklejszym szpadlem, a także sprawnie ciska mołotowa czy flakon z Wodą Święconą. Nie ma większego problemu w kopaniu i tłuczeniu piąstkami leżącego wampira, czy rozgniataniu nogą pełzających pająków. Inni bohaterowie też nielicho młócą, mają także specyficzne dla siebie przedmioty i zdolności, jak na przykład kusza, bądź czary rzucane przez dwie przyjaciółki Buffy. Często do bohatera podbiega po kilku przeciwników, dlatego czasem przydaje się blokowanie, czy specjalny kręciot odrzucający adwersarzy na boki.

Zasadniczo każdego wampira należy najpierw porządnie obić, aby jego pasek energii był na niskim poziomie – potem wystarczy wyjąć kołek i zanurzyć to wspaniałe narzędzie w jego plugawym ciele. Sukces gwarantowany.

System jest opracowany sprawnie i z polotem, a młocka jest przyjemna nawet po kilku godzinach nieustannej rąbanki. Ciosy można podejrzeć w Podręczniku Pogromcy Wampirów, który jest przez cały czas dostępny z poziomu gry. Co jakiś czas trafi się większy i bardziej skomplikowany do rozkawałkowania monster, ale nabierzecie wprawy w miarę postępów.

Spore wrażenie robi grafika i animacja. Postacie są duże, momentami nawet ogromne – przypomnijcie sobie, kiedy widzieliście grę z bohaterami zajmującymi czasem dwie trzecie ekranu? Zwykle w

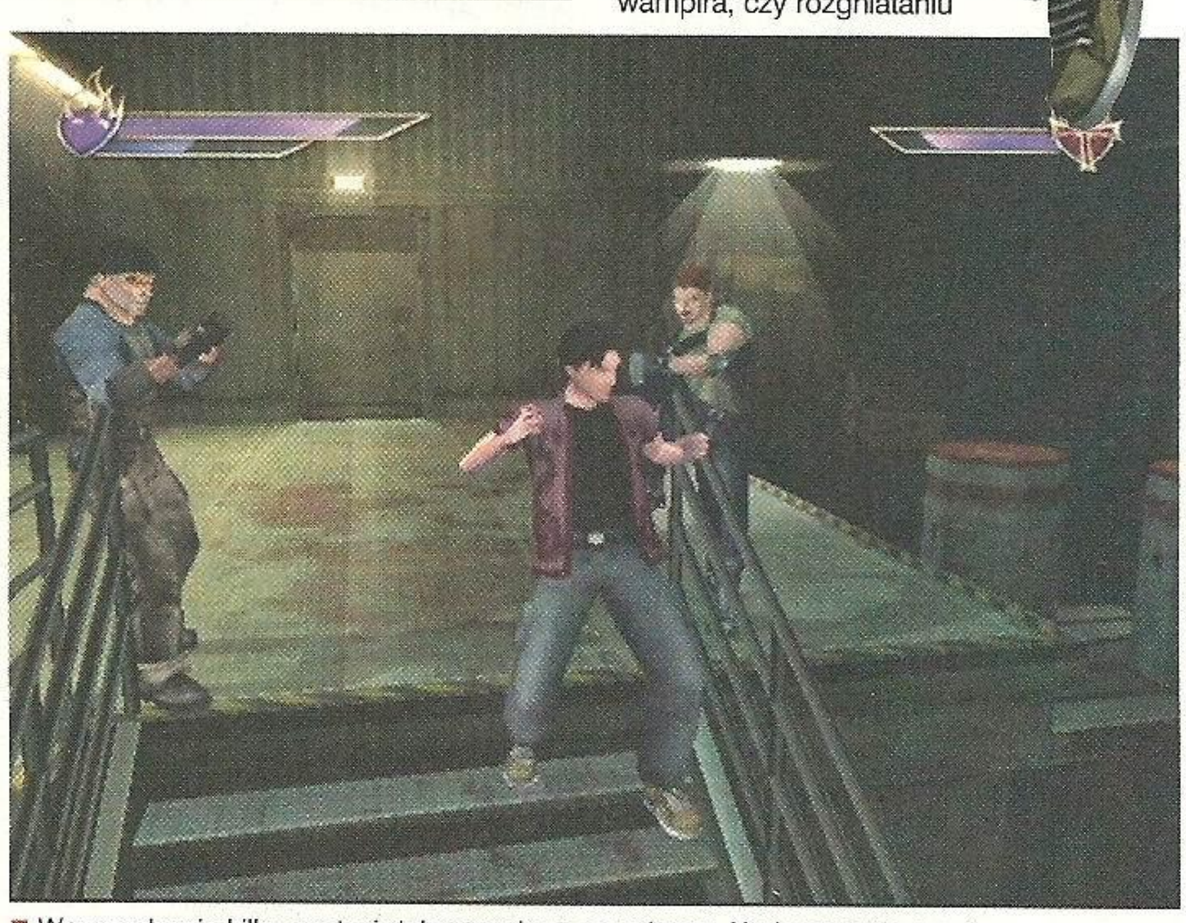
platformówkach kamerzysta szybuje gdzieś daleko za plecami bohatera, by pokazywać jak najwięcej otaczającego go terenu.

A ponieważ w Buffy platformera jest jak na lekarstwo, operator kamery mógł skupić się na bohaterach. Postacie są świetnie wykonane, do ich animacji podczas walki nie można się przyczepić (może poza skokami; są nieco zbyt sztuczne), znakomicie operują bronią. Najlepsze jednak jest to, że gra śmiga w sześćdziesięciu klatkach animacji na sekundę, a zwolnienia zdarzają się bardzo rzadko. W połączeniu z animacją postaci, fachowymi teksturami i solidnie przygotowanym otoczeniem Buffy potrafi zadziwić. Pamiętając niedawne Enter The Matrix jestem pozytywnie zaskoczony jak płynna i ładna może być licencjonowana gra. Oczywiście nie jest to jakiś ósmy cud świata, ale bardzo mi się podoba. Podobnie jak filmowa i budująca klimacik muzyka, efekty dźwiękowe i głosy. Część obsady serialu podkłada głosy pod swoje repliki na ekranie, choć na Sarah Michelle Gellar najwyraźniej Vivendi nie było stać.

Autorzy pomyśleli także o trybie multiplayer. W czterech zabawach może spotkać się jednocześnie nawet i czterech graczy. Można atakować jednego w trzech, gonić króliki czy walczyć wspólnie z potworami – dobra rzecz, choć oczywiście jako bonus do właściwej gry. A jeśli już jesteśmy przy bonusach, DVD z grą zawiera dodatkowo tony bonusów, które są odblokowywane w miarę postępów w grze. Wywiady z twórcami, zdjęcia aktorów, komiksy – prawdziwa radocha dla fanów.

Tak, Buffy to dobra gra. Przy młócce czas mija szybko i przyjemnie. Dla amatorów gier zręcznościowych Chaos Bleeds to dziesięć dobrze spędzonych godzin.

Gulash



■ Wprowadzenie kilku postaci dobrze wpływa na zabawę. Nuda nam nie grozi.

PS2, Xbox, GCN — *Porządna bijatyka z elementami przygodowymi.*

- *Wydawca:* Vivendi
- *Producent:* Eurocom
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

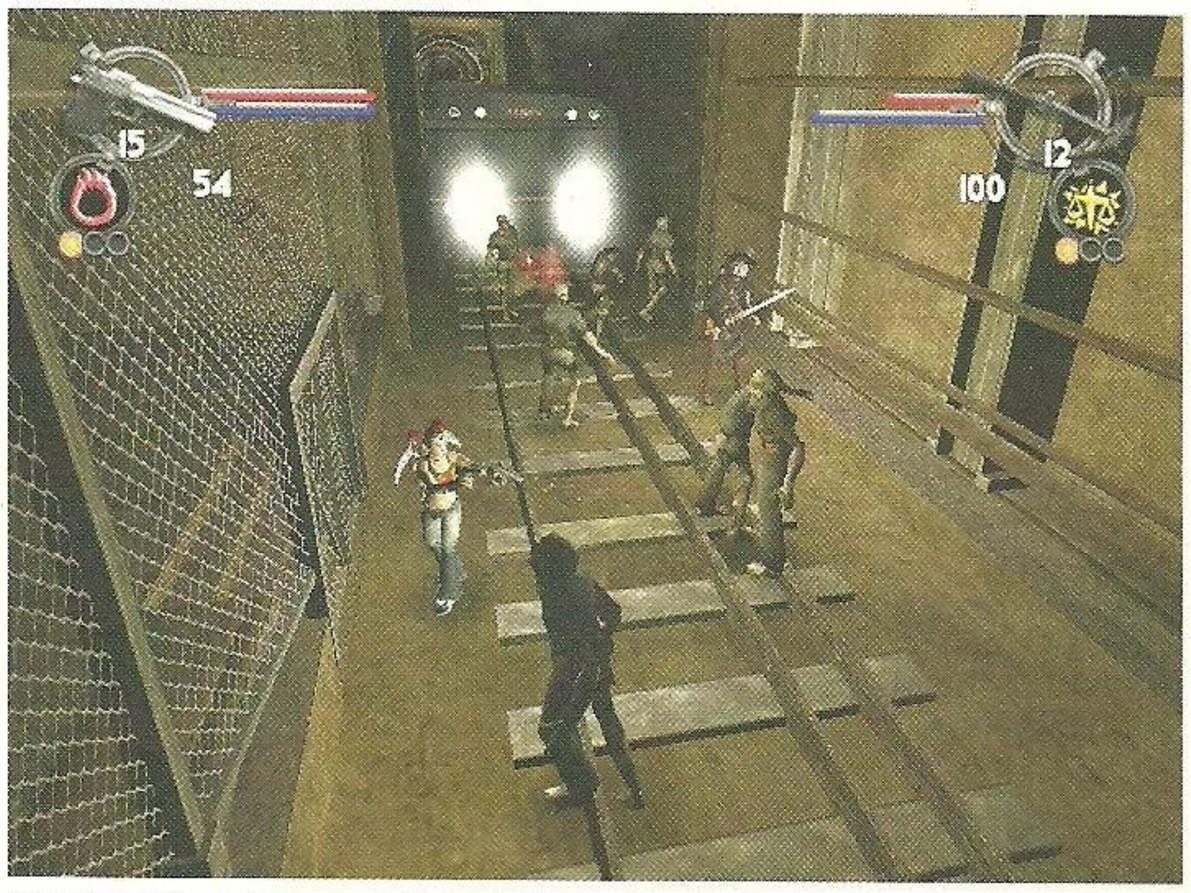
Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, etc...*

7.9

- **Dobre:** Fachowy klimat, zbierane podczas eksploracji bonusy... Jatka! Jatka!! Jatka!!!
- **Złe:** Czasami bezmyślna wyżynka wymagająca tylko mashowania po klawiszach. Nieprecyzyjnie zadawane ciosy. Ogólny chaos.
- **Brzydkie:** Momentami animacja potrafi zwalniać, a grafika zachwycająca rok temu jest już tylko lepiej niż przeciętna.

Hunter The Reckoning Wayward

Grupka z pozoru przypadkowych ludzi eksterminujących wszelkie ścierwo w postaci zgniłych zombiali, szkieletów ze świecącymi oczodołami i wybuchających głów na nogach to fachowy temat. Był już eksplorowany w filmach, czas na gry.



Hunter The Reckoning: Wayward jest właśnie taką grą. Przywitajcie się z czwórką bohaterów: Deuce, Samanthą, Kassandrą i ojcem Estebanem. Pierwszy z brzegu to wielki motocyklista-drwal z długim toporem w jednej łapie i łamaną strzelbą w drugiej. Za nim stoi duchowny-egzorcysta dzierżący kuszę i mieczyk. A ta obok niego, kusząco spoglądająca nastolatka, to mistrzyni strzelania z dwóch spluw oraz machania dwoma hakami w stylu ninja. Ostatnia persona to nikt inny jak piękna murzynka wyszkolona w posługiwaniu się mieczem samurajskim i potężnym gnatem. Niezła zgraja. Powiedziałbym nawet, że każda z tych osób dopełnia inne swoją oryginalnością, tudzież tzw. czynnikiem wykręcenia. Może preferencje ubioru oraz pochłanianego żarcia mają skrajnie inne, ale dzielą jedną wspólną cechę. Każde jest w stanie posługiwać się siłami magicznymi, które objawiają się w postaci specjali.

Murzynka uleczy siebie oraz blisko stojące osoby. Motocyklista zwiększa siłę swoich uderzeń lub tworzy barierę, której nie mogą spenetrować nadgnili oponenci. Co ważniejsze postacie potrafią się uczyć oraz doskonalić swoje umiejętności, na przykład siłę ataku.

Głównym celem naszej paczki jest wycięcie w pień wszystkiego, co kręci się po ulicach nawiedzonego miasteczka Ashcroft. No może oprócz niewinnych, zastraszonych mieszkańców, którzy trzęsą się tu i ówdzie. Tych należy uwalniać.

Dla dwóch graczy Hunter jest bardzo fajny - trudno o większą rzeźnię na PS2.

W każdym z miejsc, do których się udamy jest do wykonania kilka zadań. Szybko okazuje się, że są dość zróżnicowane, co zaliczam na ogromny plus. Zaczynamy od szukania kaset wideo pochowanych w śmietnikach, oraz płyt kompaktowych w nagrobkach. Później będzie uwalnianie duchów, ucieczka przed rozpędzonym pociągiem oraz eskorta panienki, która ze swoim gnatem czasami lepiej daje sobie radę niż nasi podopieczni. Zaprawdę, na nudę nie będziecie narzekać.

Sterowanie zostało rozwiązane podobnie, jak w pierwszej części. Do dyspozycji jest trójciosowe kombo wykonywane przez klepanie w R1. Pod R2 jest strzał, a pod eLkami skok oraz specjał. Przyciski ułożone są w taki sposób nie bez powodu. Aby sprawnie kontrolować postać trzeba korzystać z dwóch analogów. Lewy poruszamy, a prawym kręcimy i celujemy. Dzięki temu można jednocześnie wycofywać się na z góry upatrzone pozycję i ostrzeliwać mięso armatnie. Oczywiście da się też stanąć, nakierować postać i zdać się na autocelowanie, ale jest to mniej wydajna metoda.

Ciekawym patentem jest menu. Zobrazowano je jako pokój, po którym swobodnie poruszamy się naszą postacią. Da się tu obejrzeć przerywniki, oraz wybrać miejsce, gdzie następnie się udamy. Niektóre poziomy należy odkryć i można do nich wejść, ale nie trzeba, jeśli nie ma się ochoty. Wskazane są powroty do zwiedzanych już poziomów oraz wykonywanie zadań opcjonalnych, które nie są wymagane do ukończenia danego etapu.

Grafika, choć stoi na zadowalającym poziomie, nie posunęła się ani o cal do przodu od momentu ukazania się pierwszej części. A nawet zrobiła krok w tył, ponieważ obdarto ją z tych wszystkich fajnych filtrów, które bez problemu generuje Xbox, a PS2 już nie bardzo. Teksturki wyświetlane są w niższej rozdzielczości, jest bardziej sterylnie. Wydaje mi się, że efekty specjalne również zostały obcięte, podobnie jest z widokiem. Kamera jest ustawiona wyraźnie niżej, przez co obejmuje mniejszy obszar. Widać też czasami niedociągnięcia w modelach. Nie podoba mi się praca kamery, która zawsze stara się ustawić w domyślnym miejscu. Powoduje to, że jeśli chcemy wrócić, to nie będziemy widzieć, co jest przed nami.

Najgłupsze w tym wszystkim jest to, ze animacja na wyższych poziomach trudności ma tendencje do zwalniania. Nie zdarza się to na najłatwiejszym. Czyżby autorzy postanowili wsadzić zombialom pod czaszki rozbudowane algorytmy inteligencji?

Jednak najgorszą wadą jest brak mapy. Co prawda jest gdzieś ukryta na poziomie, na którym się znajdujemy, ale znalezienie jej graniczy z cudem. Dlaczego to aż tak dokucza? Jak już wspomniałem kamera jest ustawiona nisko, niektóre levele są ogromne, a tu należy znaleźć jakiś malutki, ukryty przedmiot. Na kilku poziomach wracałem z końca na początek i z powrotem więcej niż pięć razy! Skończyło się na tym, że przeczesałem wzdłuż i wszerz każde miejsce, a i tak natrafiłem na poszukiwany przedmiot przez przypadek.

Hunter miał szansę zabłysnąć na PS2, ale przez wady nie dorównuje wspaniałemu Baldur's Gate: Dark Alliance. Jednak to całkiem mocna pozycja i rekomenduję ją każdemu fanowi młócki. Na pewno umili czas oczekiwania na kolejną część Baldur's Gate.

OG

Skąd wziął się Hunter?

Hunter: The Reckoning jest dziełem White Wolf Publishing z uniwersum "The World of Darkness". To dokładnie ten sam świat co Vampire: The Masquerade i Werewolf: The Apocalypse. Jest to bardzo popularna w pewnych kręgach gra RPG. Nic dziwnego, ze rok temu trafiła na Xboxa i GameCube, a teraz jej druga część, jako ekskluzywny tytuł ląduje na PS2. Swoją drogą to ciekawy eksperyment. Jak myślicie, która z tych części sprzedała/sprzeda się lepiej. Cześć pierwsza na X'a i GC z opcją gry dla czworga, czy druga obcięta do opcji dla dwóch na PS2?

PlayStation 2 — *Ostra sieka w niezłym wydaniu.*

- *Wydawca:* Vivendi
- *Producent:* High Voltage
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

7.3

BEACH KING STUNT RACER

Słońce grzało w tym roku ostro i najwyraźniej co poniektórym twórcom gier padło na mózg. Oto pomysł genialny w swojej prostocie, żeby nie powiedzieć debilizmie. Mamy plażę, mamy debila, mamy suczę. Debil chce zdobyć suczę, sucza nie sprzeda się tanio. Debil nie ma kasiuty, ale ma samochodzik typu buggy i potrafi nim całkiem nieźle wywijać. A na plaży jakiś inny kretyn porozrzucał diamenty, porozstawiał rampy, skocznie i inne budowle. A za kręcenie trików dostaje się kasę! Naprawdę! Dobrze, że za to, bo za IQ raczej by tu nikt floty nie dostał… Czekaj sucza, zaraz będą diamenty, będzie kasa i wypijemy za nas mała.

No i debil rusza po chwałę i… Zaczyna się wyścig z czasem – aby zadowolić (sic!) suczę trzeba w ileś tam minut natrzaskać mnóstwo punktów i zebrać ileś tam diamentów. Jedziemy. Plaża, powiedzmy w Rio – drewniane konstrukcje, domki, rampy, mini-zamek itp. A wszystko jakieś takie plastikowe, proste jak konstrukcja tej gry. Ani chybi wprawka programistów. Piaseczek żółciutki, jak na obrazku przedszkolaka, niebo równie niebieściutkie. Drewno jest brązowe, a asfalt szary. Normalnie PSX na PS2 w wysokiej rozdzielczości. Zasuwamy jak burza. Uch, ale speed, co najmniej jakieś czterdzieści na godzinę. O! Rampa! Skaczemy i próbujemy coś wykręcić – na początek wokół osi samochodziku, udało się. Teraz w osi pionowej – też się udało, ale z punktami coś skromnie. Szukamy diamentów i znajdujemy, potem kręcimy w kółko te same triki, bo innych nie znamy – gra nie oferuje żadnego instruktażu w tej materii. Ale to w sumie zrozumiałe - w końcu nikomu oprócz recenzenta nie będzie się chciało tego zgłębiać. Aha – debili jest trzech, sucze też trzy, a plaż tak na oko z dziewięć, nie licząc ukrytych, ale jak się domyślacie tak długo nie zdzierżyłem przy tym „chorym śnie pijanego idioty".

No więc tak, oto Beach King Stunt Racer w krótkich żołnierskich słowach: Grafika uboga jak sucza w IQ, dźwięk ubogi jak portfel debila, a grywalność nie zadowoliłaby nawet szympansa z usuniętym operacyjnie płatem czołowym. Przygrzało, co? **[Marcellus]**

PlayStation 2
- *Wydawca:* Koch
- *Producent:* Davilex
- *Liczba graczy:* 1

2.2

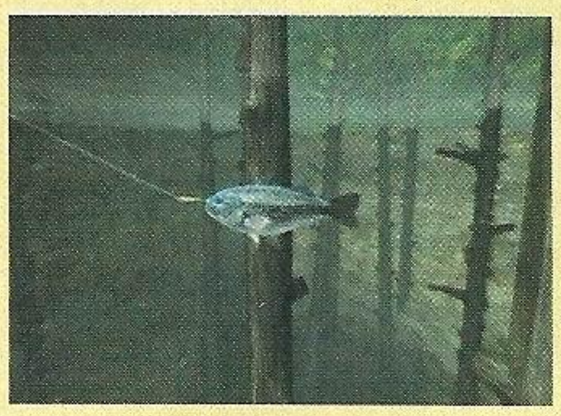
REEL FISHING III

Gry wędkarskie zazwyczaj mi nie podchodzą. Wyjątkiem była pierwsza odsłona serii Sega Bass Fishing na DC oraz pewna gra na PSX'a traktująca o wędkarstwie morskim, której nazwa wypadła mi akurat z pamięci. Ale oto Gulash pokarał mnie za spóźnianie się z tekstami trzecią odsłoną serii Reel Fishing od japońskiego developera Natsume i… Tak jak mogłem się tego spodziewać, łowienie rybek znowu mi się nie spodobało. Czyli wyjątek potwierdza jednak regułę.

Reel Fishing III należy do kategorii gier wędkarskich relaksacyjnych, w przeciwieństwie do choćby Sega Bass Fishing, gdzie wyraźnie było czuć zręcznościowe podejście do tematu, a akcja jak na tę kategorię rozrywki była całkiem żwawa. A w Reel Fishing III trochę tego brakuje.

Ale od początku. Przebieg zabawy jest dość zabawnie pomyślany. Jako zatwardziały mieszczuch trafiamy do małego domku nad jeziorem. Chatką opiekujemy się na życzenie jej właściciela, a że do roboty nie ma zbyt dużo, zaczynamy bawić się w łowienie rybek. Wszystko toczy się spokojnie, choć wnętrze domku jako żywo przypomina jakiegoś Residenta. W pewnym momencie mocno się uśmiałem, ponieważ mamy czworonożnego towarzysza, na widok którego przypomniały mi się dwie rzeczy – słynne „Czy to bies, Czy to pies" z wiersza Juliusza Słowackiego oraz nie mniej znany „Pies Baskerville'ów" Artura Conan Doyle'a. Taka czarna bestia, którą z miejsca ochrzciłem Butcher. Wracajmy jednak do łowienia. Na początek mamy tylko jedną, na dokładkę dość ubogo zaopatrzoną w rybki miejscówkę, ale z czasem znajdzie się ich coraz więcej. Podobnie jak gatunków ryb, bo w Reel Fishing III będziemy nie zajmować się łapaniem na haczyk osławionych bassów, ale także różnych innych gatunków. Co można zapisać na plus tej pozycji. Jak również zróżnicowanie miejscówek – są na przykład nie tylko jeziora, ale także strumienie. Pod tym względem rzeczywiście jest nieźle, ale już samo sterczenie nad brzegiem czy w łódce i łapanie niemych stworzeń nie jest takie fajne.

Sterowanie jest raczej nędzne – żadnego kręcenia gałką jak kołowrotkiem, po prostu trzymamy przycisk odpowiedzialny za zwijanie żyłki i w odpowiednich momentach luzujemy. Sam proces wyciągania ryby z wody też jest nie jest najwyższych lotów. Jak na mój gust trochę za długo trwa, nawet przy mniejszych rybach. Z większymi jest jeszcze trudniej, ale satysfakcja trochę większa. Grafika nie zachwyca, niby

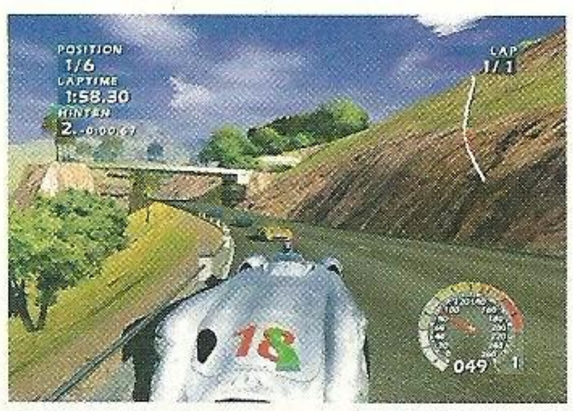


wszystko jest całkiem ładne, ale design menusów, oraz trochę mało szczegółowe otoczenie, a także brak postaci, czy choćby rąk dzierżących wędzisko trochę psuje niezłe ogólne wrażenie. Dźwięki to porażka – pluskanie jest słabe i drażni, ćwierkanie może być, a muzyczka relaksacyjna jest nudna, usypiająca i na dokładkę zdaje się, że tylko jedna. Za to dobre jest to, że gra bardzo skrupulatnie wyjaśnia wszystkie niuanse wędkarstwa – szczegółowo opisano wszystkie typy ryb, przynęty i inne akcesoria. Powiem tak: ja się przy Reel Fishing III dość mocno wynudziłem. Programiści nie odkryli nic nowego w kwestii samego wyciągania ryb z wody, choć konwencja samej gry rzeczywiście jest inna niż w podobnych tytułach – zamiast łowienia na czas, czy innej formy rywalizacji mamy po prostu wędkowanie dla przyjemności i odprężenia. To się może spodobać tym kilku graczom na świecie, którzy akurat nie mogą akurat zamoczyć kija… Jakkolwiek by to śmiesznie nie brzmiało.

[Marcellus]

PlayStation 2
- *Wydawca:* Natsume
- *Producent:* Natsume
- *Liczba graczy:* 1

6.0



WORLD RACING

Wydane kilka miesięcy temu na Xboxa wyścigi z Mercedesami w roli pierwszoplanowej i drugoplanowej doczekały się konwersji na PlayStation 2. Dość udanej konwersji, trzeba przyznać, bo gra jest niemal tak samo średnia jak na konsoli Microsoftu.

Pomysł był prosty – wszystkie Mercedesy jakie tylko sobie wymarzycie w jednej grze. Fajowo, szczególnie dla miłośników samochodów bawarskiego koncernu. Tyle, że momentami World Racing wygląda jak antyreklama meroli – jeżeli w rzeczywistości byłyby tak dynamiczne, jak w tej grze, to ja wolałbym poczciwego kaszlaka. Bardziej zrywna to fura. To ostatnio jest zresztą problem w grach wyścigowych – nikt nie potrafi należycie oddać uczucia prędkości, znaczy niektórzy potrafią, ale zazwyczaj tylko naprawdę duże prędkości. Co za tym idzie? Ano to, że jeżdżąc startowymi furami ma się zazwyczaj wrażenie uczestniczenia w wyścigu ślimaków na koksie lub żółwi na spidzie. Rewelacja po prostu. Ale to nie jedyny problem World Racing. Kolejnym są trasy naszpikowane jakimiś pierdółkami, o weźmy choćby pierwszą z brzegu – Area 51… Pomysł oklepany milion razy pasuje do wyścigów mesiów, jak naklejka WRC do trabanta. Podejrzewam zresztą, że właśnie nagromadzenie tych wszystkich duperelków, latających spodków, samolotów sealth, kręcących wirnikami śmigłowców itp. spowodowało, że gra jest taaaka żwawa. Samochody oczywiście musiały wyglądać ładnie i wyglądają – w karoserii odbija się dosłownie wszystko, nawet wtedy, gdy nic nie powinno się w niej przeglądać i tak się błyszczy jak ciekłe „coś" z pierwszego „Matrixa". Nie da się ich także zniszczyć. O dźwięku lepiej nie będę wspominał – da się go bowiem podsumować jednym słowem: „żenada". A co gorsza, podobnie wypadł model jazdy, ustawiony standardowo na arcade i automatyczne hamowanie jest wprawdzie idiotoodporny, ale nie nadaje się do ścigania. Jak to zmienimy jest lepiej, momentami nawet nienajgorzej. Ale brak speeda trochę zabija radość z udanych manewrów. Podsumowaniem będzie dla Was wiadomość, że World Racing jest sprzedawane w tej samej cenie co Gran Turismo 3. To ja już wolę sobie drugi raz kupić arcydzieło Polyphony, tak na wszelki wypadek. **[Brock]**

PlayStation 2
- *Wydawca:* TDK
- *Producent:* TDK
- *Liczba graczy:* 1-2

5.5

LONDON RACER: WORLD CHALLENGE

Przed Wami kontynuacja jednej z najlepiej sprzedających się gier niskobudżetowych. Zdziwieni? Nie ma czym, „dobra cena" też ma swoją listę przebojów, a pierwsza i druga część London Racera sprzedała się w samym tylko Zjednoczonym Królestwie w oszałamiającej liczbie około 600 tysięcy egzemplarzy. Robi wrażenie, prawda? Powinno, bo w Polsce największy hit sprzedaje się w najwyżej jednej setnej podanej przed chwilą liczby kopii. Oczywiście nie wliczając w to bazaru. Aha, zapomniałbym dodać, że pierwsza część zajmowała dziewiąte miejsce na wspomnianej liście tanich przebojów. Szacunken, jakby to powiedział Ali G.

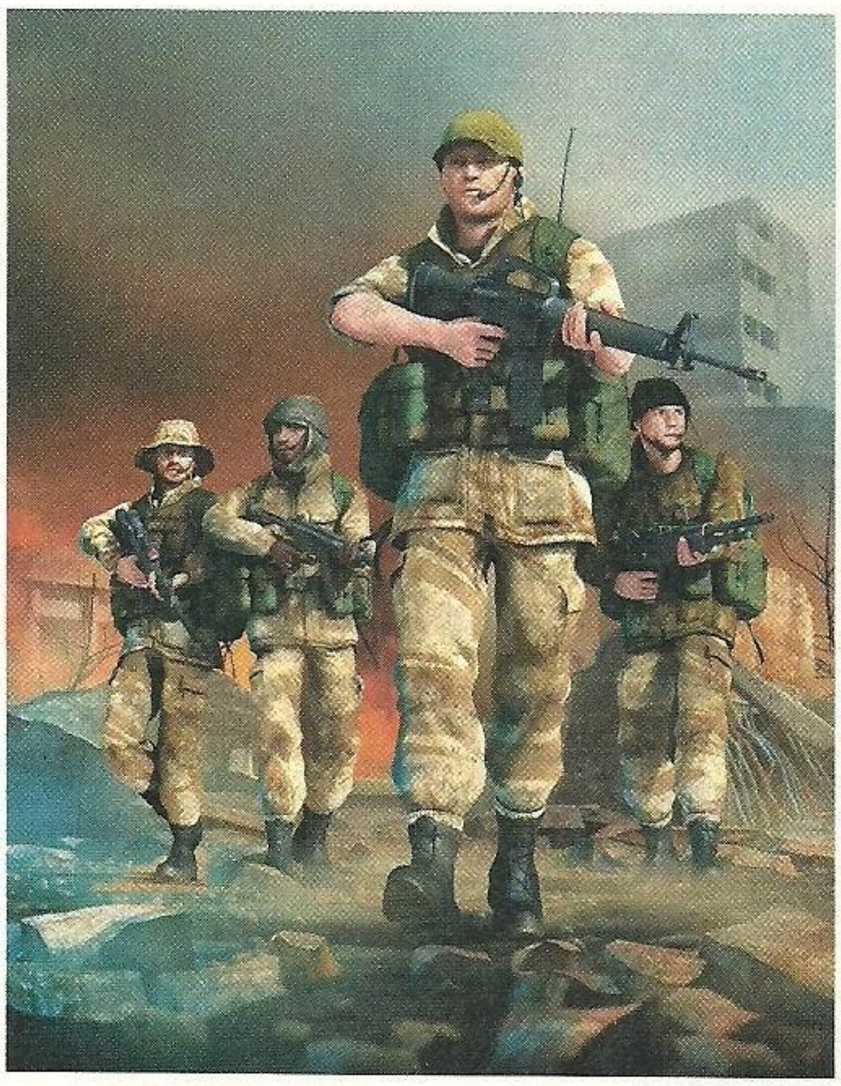
Tym razem London Racer ma w podtytule World Challenge i rzeczywiści – wyścigi toczą się w najrozmaitszych miastach. Paryż, Berlin, Waszyngton, Chicago, Edynburg i tak dalej – w sumie szesnaście miejscówek, ponad siedemdziesiąt tras i więcej niż dwadzieścia samochodów w tym licencjonowany Mini Cooper. Sporo jak na „dobrą cenę", a London Racera można z powodzeniem określić jako Project Gotham Racing dla ubogich. Bo oczywiście nie ma co się spodziewać jakichś oszałamiających efektów graficznych. Autorzy zmiksowali trochę wspomnianego PGR z Need for Speed i przyprawili szczyptą Burnouta tudzież Midnight Club. Wyszło całkiem znośnie, choć oczywiście dość brzydko. Teksturki najprostsze z możliwych, modele samochodów również, ruch na ulicach miast jak o północy, a sam model jazdy prosty jak konstrukcja cepa. Że o SI przeciwników nie wspomnę. Ale mimo wszystko gra się nawet przyjemnie – dość łatwe trasy bywają jednak monotonne, a przeciwnicy nie są specjalnym problemem.

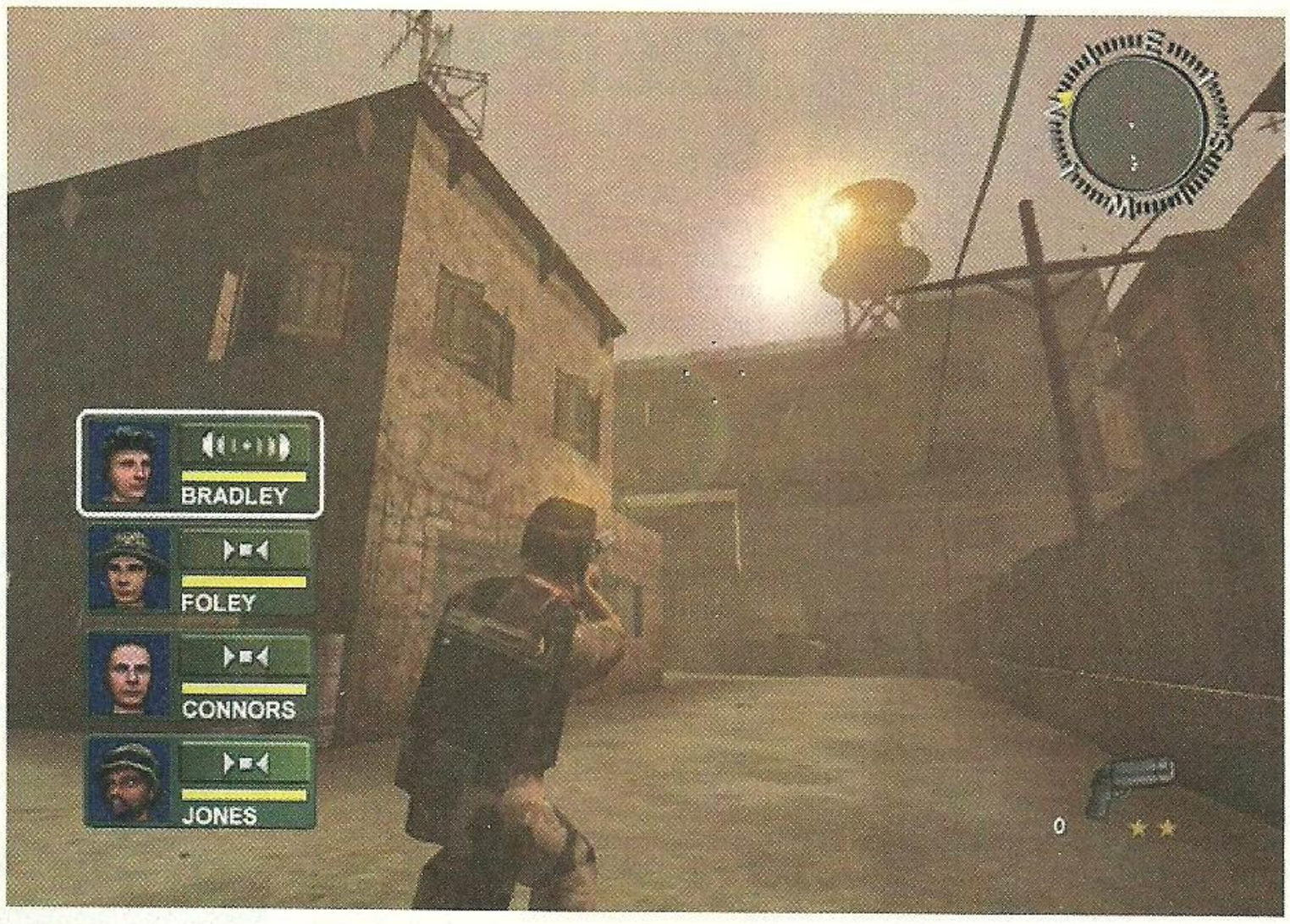
Czyli trochę zbyt prosta, ale jednak przyjemna, bo daje graczowi satysfakcję ze zwycięstwa nad „głupią" maszyną. No i jak na „dobrą cenę" całkiem długa – starczy na kilka ładnych godzin, a że większość zwycięstw jest nagradzana samochodami lub trasami, to gracz ma świadomość, że jego, niewielki wprawdzie, wysiłek jest nagradzany. W sumie da się pograć bez chichotania pod nosem. **[Brock Landers]**

PlayStation 2
- *Wydawca:* Koch
- *Producent:* Davilex
- *Liczba graczy:* 1-2

6.2

- **Dobre:** Świetny system kierowania oddziałem, dużo dobrego strzelania, walki z czołgami nieprzyjaciela.
- **Złe:** Tylko dziesięć misji i konieczność holowania za sobą jeepa. Trochę mi to przeszkadzało.
- **Brzydkie:** W wersji na PS2 - spowolnienia animacji. Ale można je przeboleć.



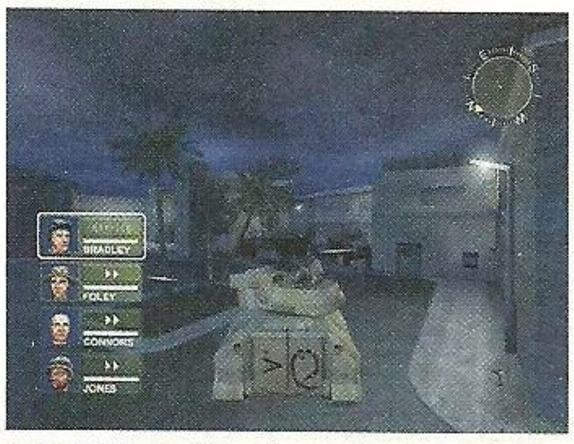


Conflict Desert Storm II

Conflict: Desert Storm to modelowy wręcz przykład kopciuszka. Małe studio Pivotal Games, niewielki wydawca SCi i... Ponad milion sprzedanych egzemplarzy pierwszej części. Taki wynik budzi respekt.

Budzi respekt, ale także aż prosi się o kontynuację. Oto i ona. Pivotal Games porzucili wzbudzający sporo niesmaku wśród zachodniej prasy podtytuł „Back to Baghdad" (amerykanie na przykład zarzucali im żerowanie na ostatniej interwencji USA), zmienili to i owo, dorzucili kilka nowości i przygotowali śliczny sequel tamtej pozycji. Czołową sprawą w CDSII jest oddanie graczowi kontroli nad sposobem przeprowadzenia operacji. W większości przypadków można z żołnierzy zrobić ramboidów i przebijać się na pałę... wywalając kolejne magazynki do wszystkiego, co się rusza, nie przejmując się podnoszonym przez wrogów alarmem. Wcale nie jest powiedziane, że nie da się tak zaliczyć kolejnej misji. Ale można też załatwić sprawę po cichu; wysyłając snajpera na wzgórze by oczyścił teren i samemu czołgając się z nożem w zębach, by załatwić kolejnych wartowników. Za „stealth kill" przyznawana jest pula punktów, wpływająca potem na podwyższenie statystyk żołnierza. Napisałem wcześniej „w większości przypadków", bo jest kilka miejsc, w których poczułem się z deka nabrany. Niekiedy nieprzyjaciel wszczyna alarm (który nierzadko stawia na nogi cały garnizon) niezależnie od naszych poczynań; zostało to zaskryptowane i już. Natomiast nie ukrywam, że takie rozwiązanie zupełnie mi nie przeszkadzało, bo przyjemność płynąca z walki jest olbrzymia.

Ach, walka. Prowadzenie dobrze wyszkolonego i zorganizowanego oddziału komandosów przez teatr działań wojennych to niesamowicie satysfakcjonująca sprawa. Naturalnie, jeśli umie się nimi odpowiednio kierować, a także zna się ich mocne strony. Oddział składa się z czterech żołnierzy i warunkiem ukończenia misji jest to, aby cała czwórka szczęśliwie dobrnęła do końca. W niektórych przypadkach byłoby to potwornie trudne (o czym można przekonać się odblokowując poziom extreme pozbawiony med-kitów), na szczęście autorzy przygotowali dwa paski energii. Pierwszy – żółty, to zasadnicza energia żołnierza. Gdy znajdzie się na przykład w zasięgu eksplozji granatu, bądź zostanie zwyczajnie zastrzelony – pada na ziemię, a żółty pasek zastępowany jest czerwonym, nieubłaganie zmierzającym ku zeru. Jeden z pozostałych przy życiu zuchów musi podbiec do rannego i użyć na nim med-kitu – wtedy energia odnawia się. Jeśli jednak nie zdąży zanim spadnie energia, mamy game over. Ten zabieg udał się autorom. Nie tylko działamy według zasady rangersów „leave no man behind", ale także trzeba pokombinować, działać szybko i skutecznie także w odwrocie. W naszym czteroosobowym komando znalazł się dowódca, snajper, ramboid oraz spec od dywersji. Snajper – wiadomo, sokole oko. Ramboid lubi ciężkie karabiny maszynowe; niezgorzej radzi sobie także z bazooką.



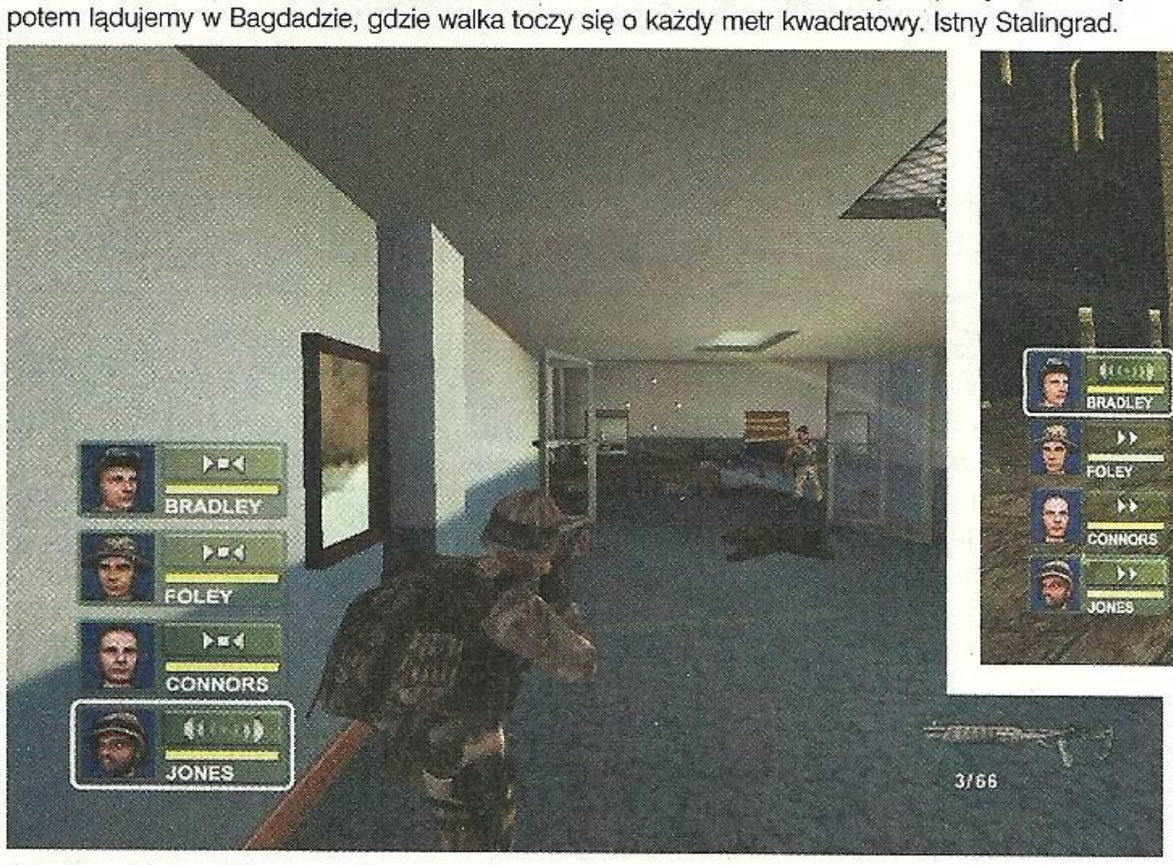
Jeep i czołg. Ten pierwszy to raczej zbędny gadżet; drugi to prawdziwe tornado destrukcji.

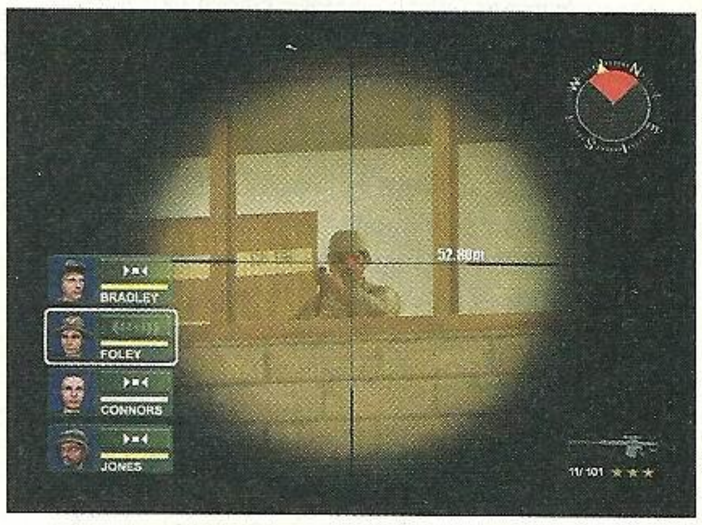
Dywersant ma w plecaku śliczne ładunki C4 i detonator. Natomiast dowódca to po prostu dobry żołnierz, posiadający niezbędne cechy każdej ze specjalności, ale na odpowiednio stonowanym poziomie. W sumie każdy z żołnierzy może wykonywać czynności, w których specjalizuje się inny, ale tamten zrobi to po prostu szybciej i lepiej. Osobiście strasznie polubiłem tę ekipę – w akcji działają sprawnie, słuchają się rozkazów i nie marudzą na uwierające buty czy piach za koszulką. Ale Conflict: Desert Storm 2 nie byłby strzelaniną z elementami taktycznymi, gdyby nie możliwość przydzielania zadań poszczególnym żołnierzom. W rzeczywistości zredukowano to wszystko do absolutnego minimum, które jednak całkowicie wystarcza do prowadzenia działań. Jak już wspomniałem, w każdej chwili możemy objąć komendę nad dowolnym żołnierzem wciskając przyciski góra i dół na cyfrowym padzie. Gdy przytrzymamy L1, wybrany przez nas zuch może wydawać polecenia jednemu, dwóm lub trzem żołnierzom. I naprawdę są one raczej proste: **za mną** lub **zostań tutaj**. Do tego można nakazać im jeszcze żeby byli cicho, ewentualnie od razu otwierali ogień do zauważonych nieprzyjaciół (fire at will). Oprócz tego jest jeszcze jedna, ale niezwykle ważna rzecz: wciskając kółko przełączamy się na tryb fpp ze specjalnym celownikiem pokazującym odległość. Mając wybranego żołnierza/żołnierzy można im po prostu pokazać, dokąd mają pobiec. I pobiegną. Wszystko to może wydawać się skomplikowane pod względem rozłożenia przycisków, ale nie martwcie się – to nie Commandos 2. W rzeczywistości już po godzinie czy dwóch każdy będzie w stanie sprawnie zarządzać oddziałem. Dla mnie ten system jest jedynym z najciekawszych w grach konsolowych; prosty, ale nie debilny, a dodatkowo szybki i efektywny. Bo CDSII mimo taktycznych aspektów w dalszym ciągu pozostaje shooterem. Gra składa się z mniej lub bardziej intensywnych scen batalistycznych, raz wymagających sporo kombinowania i jak najdłuższego pozostania niewidocznym, innym razem zaś przebicia się na wariata. Wyglądam zza rogu budynku, a tam usypana przez żołnierzy Saddama barykada. Za nią dwa gniazda CKMów i... działko. Lekko nie będzie, na szczęście dowództwo obiecało wsparcie powietrzne. Zostawiam więc resztę oddziału by pilnowali moich pleców, a sam powoli czołgam się przy ścianie, by wroga fortyfikacja znalazła się w zasięgu celownika laserowego, który ma naprowadzić wsparcie. Pokazuję powietrznym kowbojom cel, a nadlatujący znienacka śmigłowiec posyła chmarę rakiet. Przejście oczyszczone – próba podkładania C4 skończyłaby się pewnie maskarą oddziału.

Na Xpudle można grać we cztery osoby i to spory plus. PS2 oferuje multi dla dwóch graczy.

■ Oficjalna strona obu części Conflict Desert Storm znajduje się pod adresem **http://www.conflict.com**. Screeny, tapetki, fachowy trailer i dema gier na PC.

■ Misje są zróżnicowane; podobnie jak otoczenie. Zdobywamy wrogie bazy na pustyni, a chwilę potem lądujemy w Bagdadzie, gdzie walka toczy się o każdy metr kwadratowy. Istny Stalingrad.





Drugi przykład: wybiegamy z hangaru, a tam dość spore skrzyżowanie. Na środku stoi iracki czołg, a jego lufa nieuchronnie kieruje się w naszą stronę. Błyskawicznie dzielę oddział na grupy; dwaj żołnierze ciskają granaty dymne i biegną jak najdalej ode mnie, by zwrócić uwagę czołgu. Tymczasem ja cichutko wyciągam bazookę i podkradam się bliżej, a gdy opada dym – walę z niej do pancernej maszyny! Dostał. Teraz można zająć się piechotą.

A przecież takich akcji jest mnóstwo! Jak choćby walka ze śmigłowcem nieprzyjaciela przy pomocy ręcznej wyrzutni, podkładanie ładunków wybuchowych pod strategiczne cele, czyszczenie granatami fosforowymi pola minowego, ucieczka z obozu jenieckiego niemal bez broni i oswobadzanie towarzyszy, wreszcie osłanianie z bunkra ewakuacji innego oddziału do śmigłowców... Po prostu świetna sprawa. Szczerze żałuję, że gra ma tylko 10 misji, a na jej ukończenie potrzeba jakieś 10-12 godzin. Posiadacze Xboxa i Xbox Live! będą za to mogli ściągnąć z Internetu nowe epizody.

W niektórych misjach pojawiają się także pojazdy mechaniczne, z których nasi bohaterowie są zmuszeni korzystać. Pierwsze skrzypce gra jeep. Jeden z żołnierzy kieruje samochodem, drugi obsadza stanowisko karabinu maszynowego, trzeci – małe działko, zaś czwarty pilnuje tyłów. Można w każdej chwili przełączyć się na dowolnego komandosa, ale jeśli gracz nie będzie kierował pojazdem, ten będzie stał w miejscu. Niestety, jeep jest dla mnie najbardziej skopanym elementem tej świetnej gry i to z dwóch powodów. Po pierwsze sterowanie pojazdem pozostawia wiele do życzenia; analog chodzi zwyczajnie za luźno i przejechanie nawet krótkiego odcinka nie sprawia przyjemności mimo całej siły ognia, jaką wóz jest w stanie zapewnić. Bo kto lubi ciągłe odbijanie się od ścian? Również animacja zaczyna chrupać. Drugą rzeczą – która mnie do pewnego stopnia zdziwiła, jest fakt, że jednym z warunków niezbędnych do ukończenia misji jest zachowanie jeepa w jednym kawałku. W takim układzie lepiej po prostu postawić wóz gdzieś z tyłu i najpierw wyrżnąć przeciwników, a dopiero potem jechać dalej. Inaczej zawsze może pojawić się zabłąkany granat, albo salwa ze stojącego nieopodal czołgu.

Z jednej strony rozumiem zabieg autorów, bo to utrudnia nieco zabawę, z drugiej zaś gracz celowo pozbawiony jest silnej broni.

Samochód zaś zwyczajnie holuje się za sobą. Nieco później zaś nasi bohaterowie wsiadają także do czołgu... Zabawa robi się przednia, choć sterowanie przednie nie jest.

Inteligencja żołnierzy Saddama znacznie poprawiła się od czasu naszej ostatniej wizyty w jego zapiaszczonym kraju. Mimo to w dalszym ciągu nie zasługują na miano inteligentnych i są głównie mięsem armatnim dla komandosów. Pękają po kilku strzałach, podczas gdy nasi bohaterowie muszą wziąć ich na siebie kilkadziesiąt. Przykład: dwóch żołnierzy znajdujących się w odległości pięciu metrów od siebie obsadza gniazda karabinów maszynowych. Zdjąłem snajperem pierwszego; drugi nawet nie zareagował. W sumie na PSG znajdował się tłumik, ale mimo wszystko każdy zobaczyłby padającego kolegę – no chyba, że wąsaty zuch miał tylko jedno oko. Ale wątpię, czy Saddam przyjmowałby takich do armii. Z drugiej strony umieją zgrupować się i podchodzić dzielne wojsko koalicji z dwóch stron, często też szukają osłony by zza niej prowadzić ostrzał i ciskać granaty. Dobrze także słyszą; skradnie się i czołganie ma teraz spore znaczenie – biegnąc nasi komandosi robią sporo hałasu.

Oprawa jest w porządku, choć nie jest to pierwsza liga. W wersji na PlayStation 2 animacja ciągle zwalnia i szarpie, ale już nie tak często, jak to się działo w przypadku części pierwszej. No cóż, nic się na to nie poradzi. Grać się w każdym razie da bez problemu – nawet w kooperacji dla dwóch graczy (każdy ma pod komendą dwóch żołnierzy – polecam!). Na Xpudle jest lepiej; animacja prawie nie zwalnia, choć grafiki znacznie lepszą bym nie nazwał. Jest także tryb multi dla czterech graczy. Gra ma fachowe tekstury, poprawnie wykonane postacie, sporo obiektów do rozwalenia...

A także przełacznik na 60Hz oraz tryb 16:9 – rzecz nie do pogardzenia.

Sfera audio jest doskonała. Pompatyczna muzyka od razu nastraja do walki, a efektom dźwiękowym nie mogę nic zarzucić. Karabiny wspaniale terkoczą, żołnierze informują się o nadlatujących granatach (głośno) bądź o nieprzyjacielu w oddali (cicho). Zabijając strażnika i wchodząc do jego budki usłyszycie „Radio Bagdad" z fachowymi pieśniami płynącymi w eterze. Nieprzyjaciele krzyczą, granaty fachowo wybuchają, a gdy kompan zakrzyknie „armor ahead!" i po chwili usłyszycie chrzęst gąsienicy nadjeżdzającego czołgu, zrozumiecie, że skończyły się żarty.

Z przyjemnością wróciłem do Iraku, aby załatwić do końca pewne sprawy. Pivotal Games i SCi nie maja tyle pieniędzy co Electronic Arts, stąd prezentacja CDSII nie może równać się z Freedom Fighters. Ale gra się co najmniej tak samo dobrze, a w moim przekonaniu momentami nawet lepiej.

Gulash

PlayStation 2 — *Bardzo dobry taktyczny shooter.*

- *Wydawca:* SCi
- *Producent:* Pivotal Games
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

8.0

Xbox — *Animacja prawie nie chrupie. I multi na czterech!*

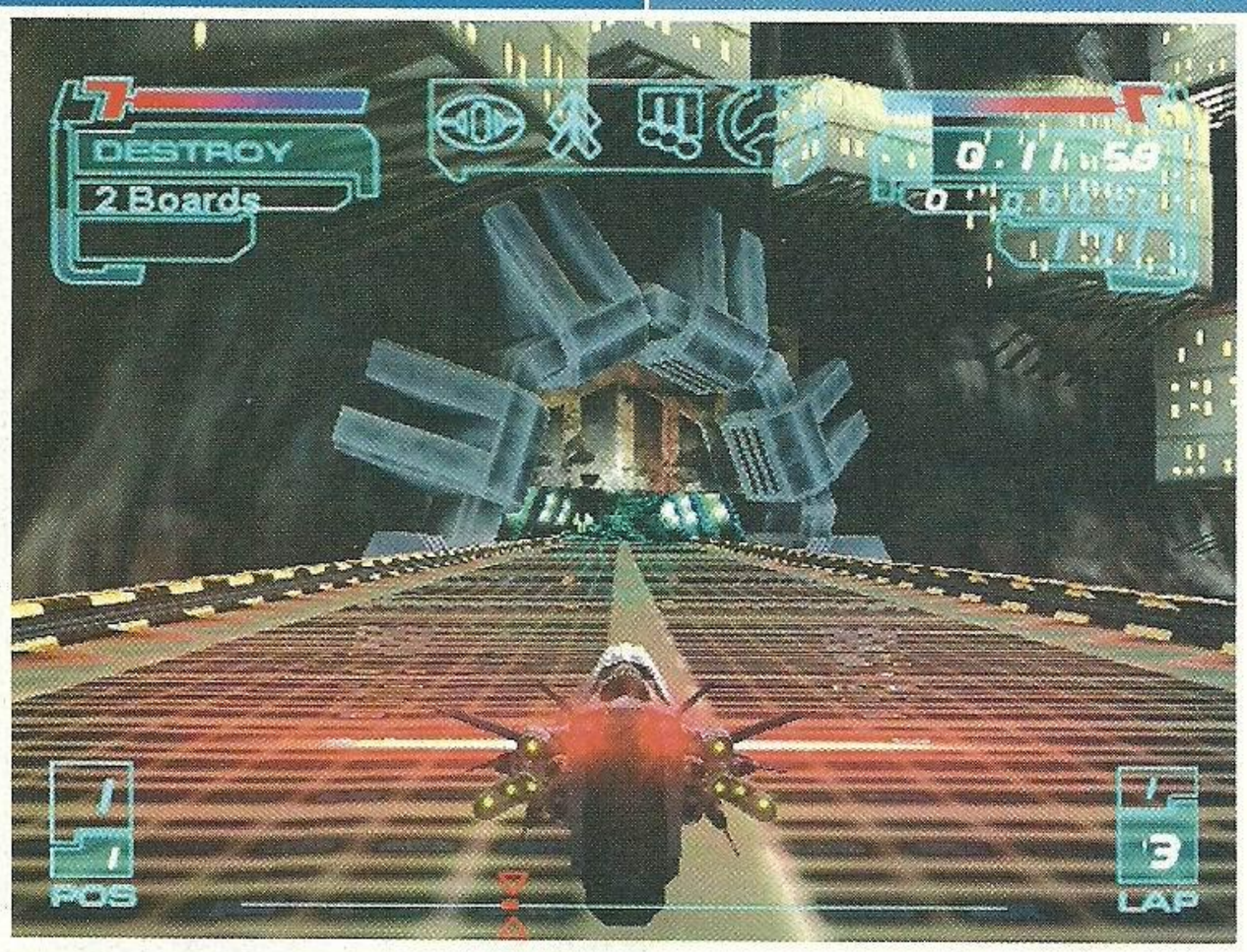
- *Wydawca:* SCi
- *Producent:* Pivotal Games
- *Liczba graczy:* 1-4

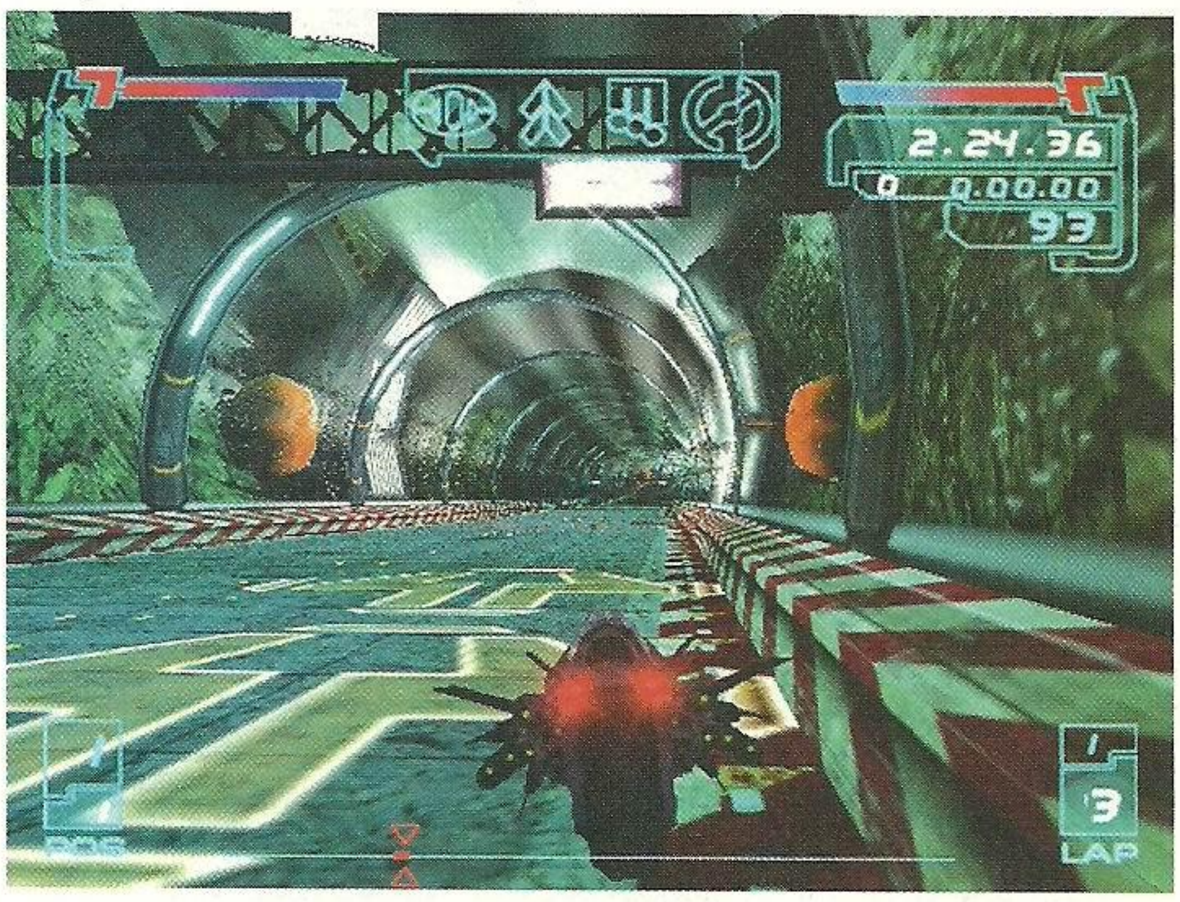
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Xbox Live!*

8.4

- **Dobre:** Efekt przyśpieszenia wciska w fotel, po czym zrywa kask razem z głową (i kręgosłupem).
- **Złe:** Mimo, że płynność animacji jest o wiele mniejsza niż w XG3, XGRA i tak lubi sobie chrupnąć!
- **Brzydkie:** Poprawianie świetnego modelu jazdy i sterowania jest jak wyważanie otwartych drzwi. Odbiło się na ocenie. Negatywnie.





XGRA

...czyli krótka historia o tym, jak o mały włos nie zawaliłem egzaminu z filozofii.

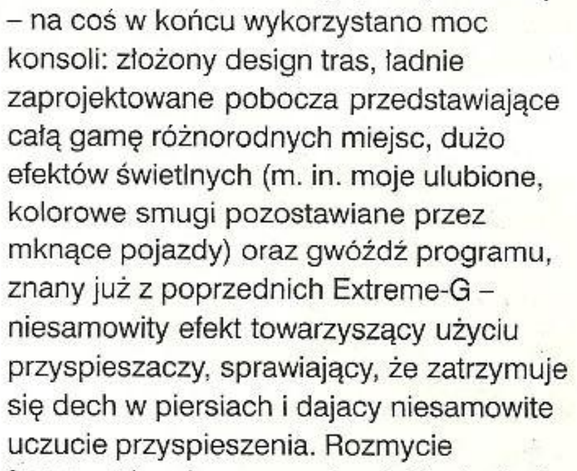
Zacznę z grubej rury. XGRA wciąga. Jak bagno. Po setkach godzin przelatanych za sterami bolidów z serii Wipeout nie sądziłem, że jakaś gra tego typu jest w stanie ponownie tak mocno przykuć mnie do joypada. Za każdym razem, gdy miałem już zamiar wyłączyć konsolę i zagłębić się w lekturze dzieł starożytnych filozofów następowała chwila wahania i... kontynuacja ultraszybkich wyścigów. Na szczęście cała sytuacja trwała na tyle krótko, bym jednak zdążył jeszcze zająć się czymś innym niż graniem. Przepraszam za fragment podsumowania już na wstępie, ale w tym miesiącu wszystko jest niekonwencjonalne. A na pewno XGRA. Przed nami kolejna już cześć futurystycznych wyścigów firmy Acclaim, mających stworzyć konkurencję dla takich killerów jak F-Zero, rzeczony Wipeout czy stareńki Rollcage. XGRA oferuje nieco inne podejście do tematu niż wymienione gry, ale tylko na pierwszy rzut oka. Bo cóż z tego, że siadamy za sterami niesamowitych motocykli zamiast antygrawitacyjnych statków? Zakręcone trasy usiane są gęsto przyspieszaczami, pełno na nich porozrzucanej broni, z której rzecz jasna możemy pruć do przeciwników aż miło, siejąc kompletną pożogę. Krótka wzmianka należy się dostępnym rodzajom uzbrojenia. Nie wiem, czy pamiętacie z Wipeouta – można było zdobyć (choćby za pomocą specjalnego kodu) karabin maszynowy – tak skuteczny, że po wyposażeniu w niego statku Piranha nierzadko dolatywałem do mety nie tylko ze świetnym czasem, ale jako jedyny. Zwykłe rodzaje broni nie dawały aż tak ogromnej siły rażenia i destrukcyjnych możliwości. Tutaj niestety łatwo można zdobyć „deathstrike", który pozwoli pozbyć się oponenta w mgnieniu oka. Zbyt łatwo. Do innych rodzajów wyposażenia nie mam zastrzeżeń. Pomysłowe, użyteczne, efektowne.

■ Mamy nadzieję, że choć w wersji na Xboxa poprawią animację...

Przeciwnicy walczą zawzięcie, ostro rywalizując o najwyższą lokatę. Z pewnością także nie należą do grających fair. Nie raz musiałem ostro się napocić, by uniknąć posyłanych w mym kierunku wybuchowych niespodzianek i innych militarnych cudeniek przyszłości. No i najważniejsze, że jeśli z wymienionych przyczyn skończy nam się energia, możemy wreszcie zobaczyć eksplozję i dogorywanie w pięknych płomieniach naszego motocykla – do tego tęskniłem w Wipeoutach.

■ Można przełaczyć się na widok z oczu, ale zdecydowanie lepiej widzieć bolid na ekranie.

Oprawa XGRA może być dla niektórych lekkim rozczarowaniem. A już na pewno dla tych, którzy mają jakieś doświadczenia z poprzednią częścią serii. Gra zwolniła i to zauważalnie – na pewno nie jest to ultrapłynne 60 fps, a prawdopodobnie połowa mniej, w dodatku ze skłonnościami do wahania (co, mówiąc prościej, określane jest mianem przycinania, czy też rwania animacji) w bardziej złożonych momentach wyścigu. Przy wyścigach tego typu to znaczne uchybienie – ma wpływ na uczucie pędu, płynność i ból gałek ocznych atakowanych nieustannie przez migoczące barwy. Ten, kto pracował kiedyś na migoczącym monitorze, wie czego się spodziewać. Na szczęście w przypadku TV zwykle nie siedzimy zbyt blisko. Cała reszta zasługuje na pochwałę – na coś w końcu wykorzystano moc konsoli: złożony design tras, ładnie zaprojektowane pobocza przedstawiające całą gamę różnorodnych miejsc, dużo efektów świetlnych (m. in. moje ulubione, kolorowe smugi pozostawiane przez mknące pojazdy) oraz gwóźdź programu, znany już z poprzednich Extreme-G – niesamowity efekt towarzyszący użyciu przyspieszaczy, sprawiający, że zatrzymuje się dech w piersiach i dajacy niesamowite uczucie przyspieszenia. Rozmycie fragmentów obrazu, nagłe oddalenie tła i zabójczy pęd. To trzeba zobaczyć.
W kwestii wyboru ścieżki dźwiękowej – możemy zdecydować się utwory rockowe, dance'owe lub wybierane losowo z obu grup. Niestety, na podstawie XGRA mógłbym nieopatrznie stwierdzić, iż „rock is dead" jak to się zwykło mawiać w pewnych kręgach.



Tu niezaprzeczalnie rządzą bardziej taneczne kawałki – techniczne rytmy pulsują jak przystało i dają momentami takiego kopniaka, że aż miło. Dźwięk podczas wyścigów ma się dobrze. Wszelkie odgłosy i efekty trzymają klasę. Mógłbym przyczepić się za to do nieco dziwnie brzmiących i sztucznych komentarzy rzucanych przez riderów. A już kiedy silą się na dowcip, wywołuje to zupełnie odwrotny do zamierzonego skutek. Ale to szczegół.
Tryb gry dla dwóch osób (split screen) znacznie wydłuża żywotność XGRA, bez wątpienia i tak niemałą z uwagi na znacznie większą liczbę motocykli i tras niż oferowała poprzedniczka. Jednak w porównaniu do tej ostatniej można zaobserwować parę zmian, niekoniecznie na lepsze. Sterowanie zostało nieco przemodelowane (jest trochę zbyt czułe), podobnie jak cała fizyka gry – odrobinę. Wiele zmieniło się na lepsze, ale jednego autorom wybaczyć po prostu nie mogę. Tej niezbyt płynnej animacji, potrafiącej obrzydzić grę wszystkim, którzy widzieli XG3 w akcji. W dodatku (na moje szczęście!), po paru godzinach bagno wysycha. Gra przestaje być uzależniająca tak jak na samym początku, nie oferuje ani takiej głębi ani tak zwanego „powera", jak WipeOut. W moim prywatnym rankingu, pomimo mnogości pojazdów i tras, wielu ciekawych opcji, niezłej grafiki, klimatu i bardzo dobrej muzyki, XGRA plasuje się o klasę niżej. Co i tak stawia ją w bardzo korzystnym świetle! Wielbiciele futurystycznych, adrenalinotwórczych wyścigów nie powinni poczuć się zawiedzeni.

Gangsta

PlayStation 2 — *To nie Wipeout, ale i tak jest nieźle.*

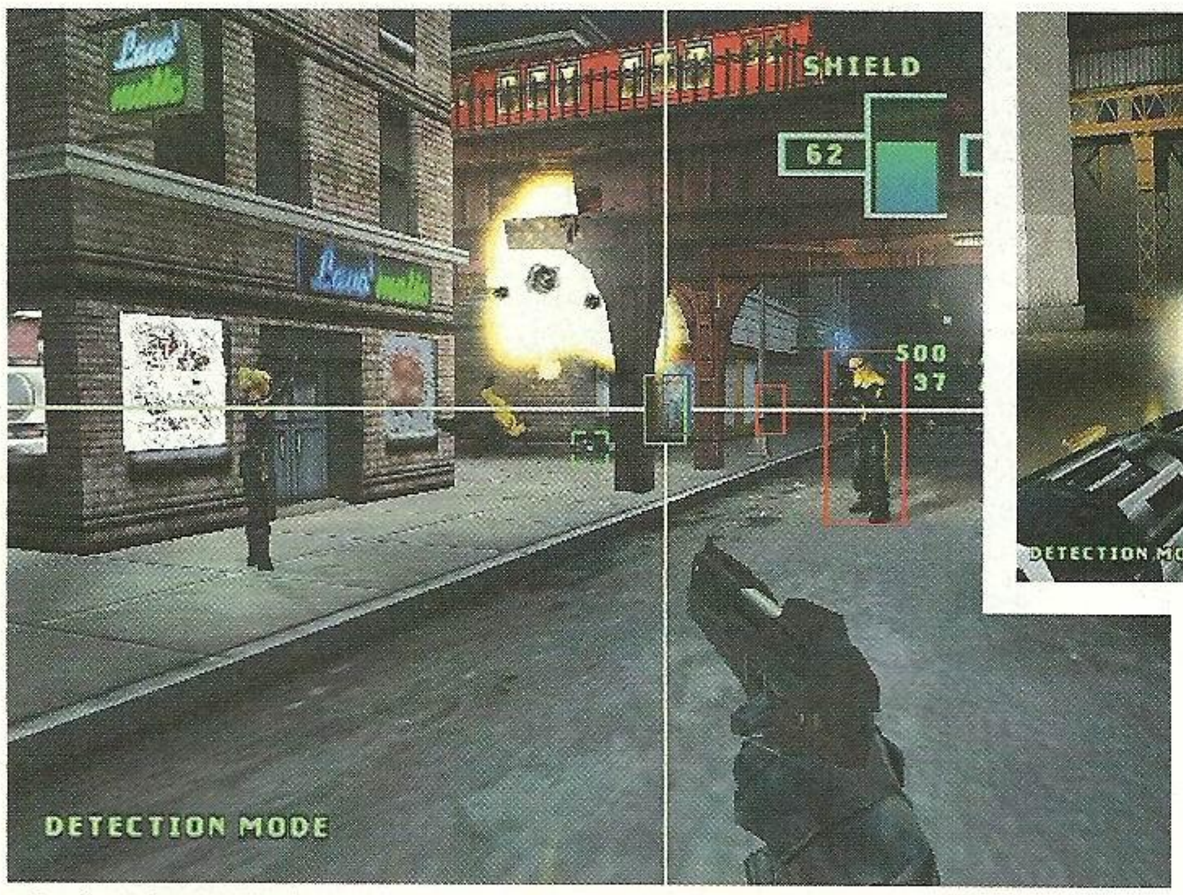
- *Wydawca:* Acclaim
- *Producent:* Acclaim Cht.
- *Liczba graczy:* 1-2

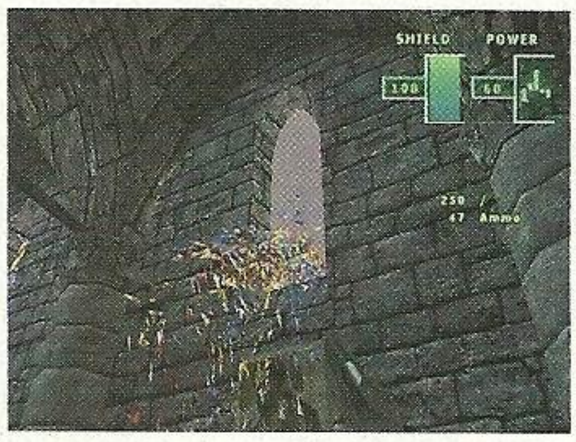
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB* **Nadciąga na:** *Xboxa*

7.7

- **Dobre:** Eee... Tytuł gry jest dobry. Na pewno przyciągnie widownię. Model Robocopa jest fajny, ale ponieważ to gra FPP – rzadko go widać.
- **Złe:** Mechanika gry – za wiele naboi na jedną osobę, zapisywanie stanu na końcu poziomu, no i nuda wiejąca ze scenariusza.
- **Brzydkie:** Wszystko jest tu brzydkie. Scenki przerywnikowe sięgają ledwie średniego poziomu – reszta ssie.





■ Inteligencja przeciwników nie występuje w tej grze. Ale to przecież nie platformówka 2D!

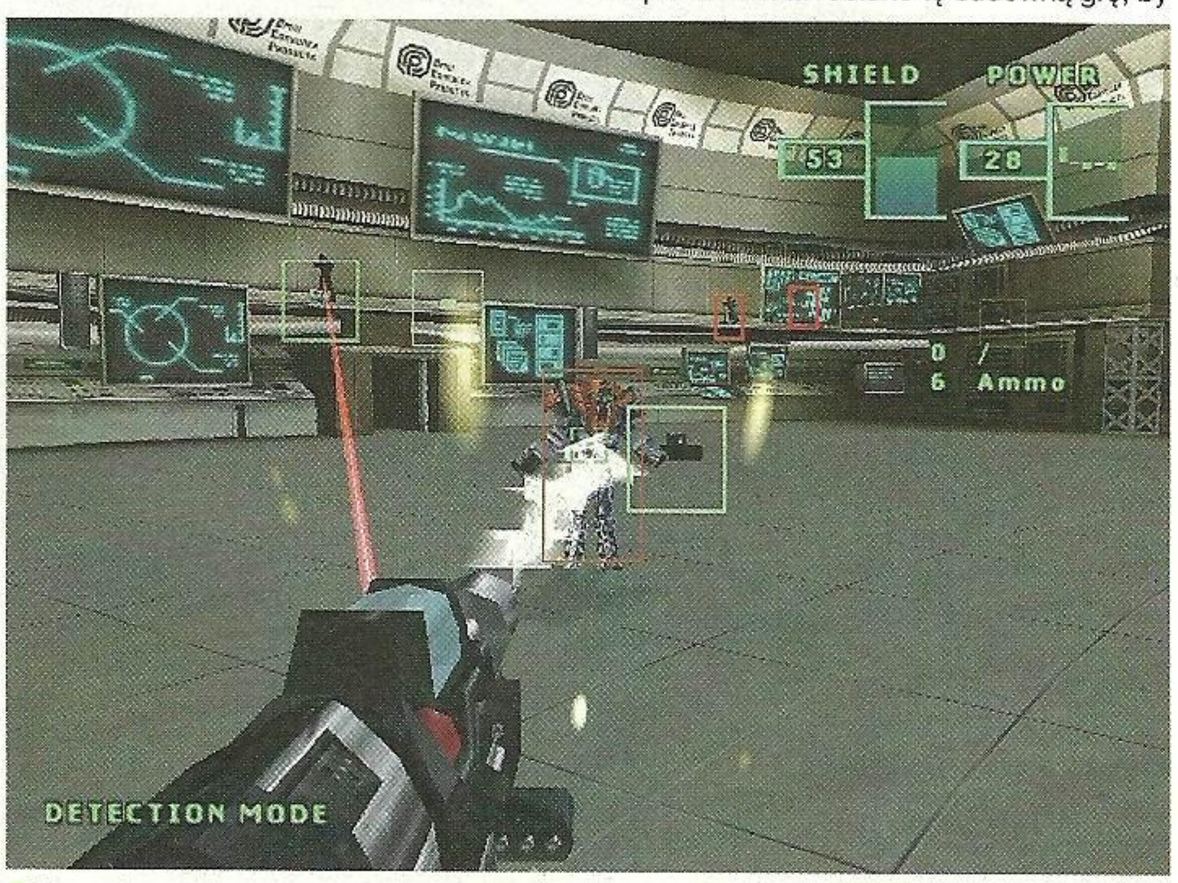
RoboCop

Od tego roku postanowiono zwalczać ślimaki „grasujące" po polach za pomocą czosnku. Brzydzą się go ponoć niemiłosiernie.

Co to dla nas oznacza? Tyle samo, co wydanie gry RoboCop na Xboxa i PS2. Nic. Od czasów powstania filmu (czyli od roku 1987) wielokrotnie pojawiały się próby powtórzenia sukcesu kinowego na ekranach komputerów i konsol. Faktem jest – część z nich była nieudana. Chyba jednak nigdy jeszcze adaptacja nie była tak frustrująca, niegrywalna i słaba, jak ta wydana ostatnio przez firmę Titus. Mówiąc najoględniej jest to potwór urągający wszelkim normom dobrych obyczajów. Wcielamy się oczywiście w kawałek twarzy i mózg Alexa Murphy'ego obudowanego skrzętnie tworzywem i stalą, której potem nadano cechy ludzkiej sylwetki. To wszystko następnie wypchnięto na ulicę, żeby zobaczyć jak się kompromituje.

Dlaczego? Gdzie w grze zniknął ideał superbohatera? Pod gruzami grywalności oczywiście. Dostępnych jest dziewięć misji w Neo-Detroid (ukochanym mieście PuszkoGliny) i innych zdezelowanych miejscach, podczas których będziemy strzelać do czego popadnie – ponieważ gra jest strzelanką FPP. A do czego popadnie? Najczęściej do terrorystów, którym mózgi zastąpiono najprowdopodobniej watą cukrową (Sztuczna Inteligencja absolutnie tu nie występuje), i którzy mają także sztuczne ciała. Po czym to poznać? Na przykład po tym, że jakiejkolwiek broni byś nie użył, strzelanie poza obwód głowy mija się z celem. Nawet super robo-broń musi wypluć z siebie kilkanaście pocisków w kierunku klatki piersiowej oponenta, żeby położyć go na chodniku bez życia. Trafienie w głowę – owszem skuteczniejsze.
Zadajecie sobie zapewne pytanie: co to za postać do prowadzenia? Napisałbym, ale się wstydzę. Dość powiedzieć, że nie potrafi uskakiwać, porusza się jak wieża na szczudłach i jeśli ktoś będzie strzelał do Was spoza pola widzenia, najlepiej od razu biec przed siebie! Przeciwnicy mają broni pełne plecaki i będą pruć, aż nie zdechniecie. Taka prosta zasada: „widzę robocopa – strzelam, czy jest żywy czy nie". Super. Dwa lata robiono tę cudowną grę, by usiać ją tak koszmarnymi błędami, że aż niesamowite! Kolejnym z nich jest abstrakcyjne dla autorów pojęcie kolizji. Twoi przeciwnicy co prawda nie przejawiają żadnej taktyki podczas walki, ale za to ich cudowne zdolności umysłowe dają im możliwość przenikania przez ściany kiedy chcą. Tobie nie – jesteś za głupi. Mało tego – przeciwnicy mogą nawet strzelać do Ciebie przez ściany. Chciałbyś się wtedy schować, kucnąć za wrakiem samochodu, murkiem, za czymkolwiek... Nic z tego. Roboślimak nie potrafi ani kucać, ani skakać, ani kłaść się, ani nic. W tej nierównej walce możesz więc tylko przegrać. Tak też robisz i misja od początku, bo zapisać stan gry można tylko na końcu zadania. Cała zabawa polega więc na przedzieraniu się od jednego siejącego ołowiem przeciwnika, do drugiego, zbieraniu pocisków i zmienianiu broni, której w grze jest do wyboru kilka rodzajów.
Dziewięć „cudownych środowisk gry" (cytat z autorów) wygląda po prostu brzydko. Scenografie są proste, toporne i bez żadnego pomysłu. Co i raz przewalają się te same proste bryły, wśród których musi lawirować nasza toporna postać. Przeciwnicy zaniżają jeszcze średnią. Brzydalskie stereotypy „członków gangu" zaczynają nudzić już po kwadransie. Całość gry sprawia wrażenie jakiegoś upiornego symulatora, w którym wszystko po prostu wygląda mniej skomplikowanie niż w trenażerach dla pilotów. Sam już nie wiem jak to interpretować. Dźwięk nie odstaje (niestety) od reszty gry – twórcy spisali się równie dobrze, jak reszta programistów. Aktor grający RoboCopa nie udzielił głosu postaci, a szkoda. Reszta chrzęstów, dźwięków i strzałów w grze to przeciętniactwo bez żadnego polotu.
Ta gra, gdyby nie miała żadnych błędów mogłaby zasłużyć na szóstkę. Ale wobec takiej sytuacji, kiedy momentami nie da się grać, a nawet patrzeć na ten tytuł nie mogę przejść obojętnie. Nie mam, naprawdę nie mam za co podnosić oceny tej grze. W porównaniu z innymi strzelankami FPP dostępnymi na konsole, Robocop po prostu odstaje na mile. Ze świecą szukać gorszej gry...

Grabarz



■ Nawet lepsze fuzje nie dają radości z eksterminacji bezmyślnych przeciwników.

Kilka śmiesznych zdań

Oto kilka śmiesznych zdań z wywiadów z rwórcami RoboCopa:

Pytanie: Co będą mieli gracze z lektury Robocopa?
Titus: Radochę! Przede wszystkim radochę! Będą się ekscytować możliwością wcielenia się w Robocopa, strzelania z tego wielkiego pistoletu, celowania... Tak jak w filmach!
Pytanie: Co wyróżnia Robocopa spośród innych gier tego typu dostępnych na rynku?
Titus: To nie jest typowa gra strzelankowa. Staraliśmy się oddać klimat filmów i sądzę, że świetnie nam się to udało.
Pytanie: Czy będziecie kontynuować serię po tej grze?
Titus: Oczywiście. Mamy bardzo dobre układy z MGM Interactive – właścicielem praw. Z naszej strony mogę zapewnić, że mamy mnóstwo pomysłów na kolejną grę o Robocopie, z większą liczbą broni, misji, robotów, itp!

Xbox i PS2 — *Dno okrutne. Szkoda czasu.*

- *Wydawca:* Titus
- *Producent:* Titus
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

4.1

- **Dobre:** Dowodzenie oddziałem bojowników, niezła grafika i świetna muzyka Jesper Kyda.
- **Złe:** Jak na mój gust gra jest trochę za krótka - dwa (długie i solidne) posiedzenia i pęka...
- **Brzydkie:** Główny adwersarz jest nieco za bardzo przekolorowany...

Freedom Fighters

...Prawdopodobnie dowiedziałbym się, że sprawa ociera się o jakieś konkretne kompleksy. Jak inaczej można wytłumaczyć palącą potrzebę dowodzenia grupą osób, które bez szemrania wykonują wszystkie twoje rozkazy?

Od czasów Halo nie mogłem doczekać się kolejnej gry, która w tak ciekawy i jednocześnie umiejętny sposób pokazywałaby zachowanie moich towarzyszy w walce. Nie, nie chciałem, żeby cała robotę wykonywali za mnie - chciałem tylko, żeby byli w stanie zachowywać się w miarę rozsądnie, potrafili zadbać o samych siebie. A jednocześnie, niejako przy okazji – wiedzieli, jak wykonać wydane przeze mnie rozkazy.

I tak właśnie jest we Freedom Fightersach. Nie jest to może najlepszy przykład sztucznej inteligencji jaki widziałem, ale z całą pewnością jest w porządku.

Cofnijmy się jednak do połowy lat pięćdziesiątych ubiegłego wieku. To Rosja jako pierwsza posłużyła się bombą atomową do powalenia na kolana potęgi Niemiec. W rezultacie tego i kilku innych wydarzeń cała Europa przybrał kolor czerwony, a w tej alternatywnej rzeczywistości czasy dzisiejsze są momentem, kiedy Rosja zaatakowała Amerykę. Na jej własnym terenie.

Już pomijam fakt dosyć problematycznego desantu z drugiej połowy świata i tak dalej. Nieważne. Łodzie podwodne przewożące żołnierzy można łyknąć z pewnym trudem, ale można. Przynajmniej ja nie miałem z tym problemu. Bowiem pod płaszczykiem krótkiego, wyjątkowo oszczędnie wyrenderowanego intra kryje się niezwykle fajna i fachowo pomyślana gra z niebanalną stylistyką.

Inwazja na Amerykę w jej własnych stronach brzmi dosyć nieprawdopodobnie, ale chłopakom od Hitmana - firmie IO Interactive udała się ona całkiem dobrze. Uczestniczymy w wydarzeniach od samego początku. I człowiek nawet nie bardzo ma ochotę się zapytać gdzie podziało się amerykańskie wojsko, które w grze jest praktycznie nieobecne. Ważne jest, że ludźmi, którzy sięgają po broń i wyrażającymi wolę zrzucenia czerwonego jarzma są zwykli Amerykanie. Nie, nie ci otyli, wsuwający na śniadanie poczwórnego fatburgera z frytkami z podwójną porcją sera, cebuli i fasoli. Nie - chodzi raczej o zapalonych militarystów i twardzieli gotowych bronić swojej składającej się z pikseli ojczyzny. I dobrej oceny Freedom Fighters.

Jak nietrudno się domyślić, ruch oporu pojawia się równie szybko, jak Rosjanie na Manhattanie - czyli praktycznie od samego początku gry. Sama fabuła nie jest tu zresztą najważniejsza. Nie mam do niej większych zastrzeżeń (no może poza tymi, które dotyczą prawdopodobieństwa udanego desantu Rosjan na Stany Zjednoczone). Tak poza tym, to śledzimy losy przypadkowego bohatera - Christophera Stone'a - który całkiem przypadkowo zostaje włączony do walki o niepodległość, a następnie w wyniku naszych starań staje się w tej rozgrywce kluczowym rozgrywającym. Niejakim Fantomem Wolności - poszukiwanym przez władze radzieckie symbolem walki o odrodzenie.

Gra podzielona jest na kilka epizodów, z których wszystkie rozgrywają się w Nowym Jorku. Zastosowany został tu jednak dosyć ciekawy system - zwykle (są pewne wyjątki) stoi przed nami do wykonania kilka zadań. W jednej części mapy trzeba zająć kino, w drugiej rozwalić lądowisko helikopterów, w trzeciej – zniszczyć most. No i we wszystkich na wyznaczonym przez dowództwo punkcie należy wywiesić flagę. To kończy daną misję.

W zasadzie zaraz po rozpoczęciu zadania można postarać się jak najszybciej uderzyć do celu misji, rozwalić cały napotkany po drodze opór i wciągnąć amerykańską flagę.

Tak, to prawda. Jednak w obrębie każdego z obszarów, na które podzielona jest gra istotną rolę odgrywa rozłożenie obiektów strategicznych. Na jednym z obszarów znajduje się lądowisko helikopterów bojowych. Tak długo, jak zostaje ono nietknięte, na każdej z przylegających mapek poza grupami wrogich żołnierzy pojawiać się będą helikoptery ostrzeliwujące nas i naszych towarzyszy. A drani nie da się rozwalić bez użycia wyrzutni rakietowej, której w początkowych misjach po prostu nie ma. Dlatego warto jak najszybciej pozbyć się lądowiska i jako pierwszy wybrać ten teren, na którym lądowisko się znajduje.

No tak, ale wysadzenie płyty lądowiska nie jest możliwe bez zdobycia zapasów C4, a te

■ Oficjalna strona gry znajduje się pod adresem: **http://www.eagames.com/official/freedom/us/home.jsp** - znajdziecie tam sporo informacji o bohaterach, broniach, a nawet ściągniecie demo wersji na PC.

■ Zagrożenie ze strony Rosjan cały czas funkcjonuje w świadomości Amerykanów. Efekt Zimnej Wojny. Ciekawi jesteśmy, która gra sprzeda się w USA lepiej: FF czy Conflict: Desert Storm 2.

akurat znajdują się na innej mapie. Najpierw więc należy udać się w celu ich zdobycia. Przy okazji dobrze jest też rozwalić przęsła mostu, którym do sąsiednich terenów dojeżdżają posiłki - bez zniszczenia tego obiektu na terenie akurat przez nas opanowywanym, w wybranych punktach pojawiać się będą wrogowie.

Gra jest tak pomyślana, że po wykonaniu jednego z celów misji (takiego jak zlikwidowanie lądowiska czy wysadzenie mostu) możliwe jest zakończenie zadań w danej misji, zejście do podziemi i przebicie się na inny teren. A wszystko dzięki systemowi studzienek kanalizacyjnych, służących tu za savepointy i zarazem połączenia z bazą rebeliantów. W każdym momencie misji po dotarciu do studzienki możliwe staje się zejście do kanałów, zachowanie gry i zmiana używanej akurat broni. Powrót na powierzchnię odbywa się w tym samym miejscu, z którego pod ziemię zeszliśmy. Niejednokrotnie więc koncentrowałem się najpierw na wyeliminowaniu podstawowych zagrożeń (czyli rozwaleniu drogi dotarcia posiłków oraz źródła strzelających aż nazbyt celnie szkodników ze śmigłami) i dopiero potem przechodziłem do wykonywania głównych założeń misji – oswobodzenia więźniów oraz zawieszania amerykańskiej flagi na zdobytym obiekcie.

No tak, dojechaliśmy już do połowy, a ja jeszcze nie napisałem o co chodzi w grze.

Co czujniejsi czytelnicy zauważyli już jednak, że gra jest strzelanką z widokiem zza pleców głównego bohatera. Ładną strzelanką, dodajmy. Tak, to prawda. Jednak tym co odróżnia ja od całego mnóstwa innych gier tego typu jest uproszczony system dowodzenia towarzyszami broni. W miarę czynionych postępów w grze - tu po raz kolejny powołam się na przykład wysadzanych obiektów zlecanych przez dowództwo - zdobywamy punkty charyzmy.

Gra nie udaje rpg-a. Punkty te przekładają się na jedno - liczbę osób, jakie możemy wziąć pod swoje skrzydła. System jest prosty i klarowny: liczba kółek znajdujących się pod wskaźnikiem energii oraz doświadczenia symbolizuje ilość osób chętnych do wsparcia nas w walce. Wystarczy tylko do nich podbiec (są porozstawiane w różnych punktach poziomów), zagadnąć i już za naszymi plecami pojawia się rosły, uzbrojony i gotowy na animowaną śmierć koleś. Albo panna. Postacie różnią się między sobą niesionym rodzajem uzbrojenia - występują modele z pistoletami, kałachami oraz shotgunami. Niektórzy całkiem sprawnie radzą sobie z koktajlami mołotowa.

Nasi ludzie reagują na proste komendy. Rozkazy wydajemy wciskając jeden z symboli geometrycznych - jeden przyzywa do nas żołnierza, drugi - każe mu ruszać naprzód (i w domyśle - eliminować napotkanych wrogów), a trzeci - trzymać pozycję. Przytrzymanie dłużej każdego z przycisków powoduje wydanie komendy wszystkim żołnierzom - w tym pierwszym wypadku reagują tylko znajdujący się najbliżej bojownicy. Ponadto możliwe jest też wydawanie rozkazów pojedynczym żołnierzom - wystarczy przejść na system fpp i wziąć na muszkę interesującego nas gościa, a rozkazu posłucha tylko on. Podobnie - w trybie fpp - wskazujemy miejsce, w które chcemy wysłać ekipę. Te wszystkie rozkazy - choć nieliczne, sprawdzają się w grze dobrze. Ale nie wyśmienicie - aż prosi się o możliwość dzielenia żołnierzy na grupy bojowe i wysyłanie ich do okrążania przeciwnika. Ale i tak jest spoko. Po pierwsze - nasi ludzie dobrze się kryją, zajmują rozsądne pozycje i nieźle sprawdzają się w boju. Poza tym - i to chyba jest najważniejsze - goście praktycznie się nie gubią. Nawet prowadząc do boju dziesięcioosobową ekipę i biegnąc przez cała mapę po krótkim obejrzeniu się za siebie ze zdziwieniem konstatowałem, że chłopaki i dziewczyny się nie zostają w tyle. A to podstawa.

Grafika jest fajna - ponieważ cała akcja rozgrywa się w czasach nam współczesnych, chłopaki od Hitmana nie musieli wysilać się na jakieś wymyślane projekty. Za to gustownie odziali i wyposażyli rebeliantów. Nie od dzisiaj wiemy przecież, że od jakichkolwiek mundurów znacznie bardziej fachowe są różnokolorowe bluzy z kapturem i bojówki plus przewiązane na przykład wokół kolana, bandanki z amerykańskiej flagi. Wygląda to dobrze i robi odpowiednie wrażenie. Dodatkowym smaczkiem jest to, że główny bohater (strasznie spodobało mi się, że gra mówi do mnie Chris) zmienia się w trakcie zabawy. Na początku jest krótkowłosym napaleńcem, natomiast z czasem robi się długowłosym, razielopodobnym i zdecydowanym na wszystko fachurą. No i w zimie nosi kaptur. Akcja rozgrywa się na kilku terenach rozrzuconych po Nowym Jorku - z ciekawszych miejscówek jest kino, port, kanały - industrialne klimaty z odpowiednim wyposażeniem wnętrz. Jak już coś jest, to daje się rozwalić - głównie samochody stojące na ulicach i stanowiące bardzo zdradliwe barykady.

Jak na grę stworzoną przez IO Interactive przystało, bardzo dobrze animowane są postacie po śmierci - efekt szmacianej lalki zastosowany jest sprawnie - niejednokrotnie zauważałem kątem oka ruch, który okazywał się na przykład spływającym po schodach trupem odzianego w radziecki mundur żołnierza. Szkoda trochę, że po pewnym czasie zwłoki znikają, ale przynajmniej broń po nich pozostaje.

Do naszej dyspozycji oddano raczej standardowy arsenał, jednak - zgodnie z Halowymi standardami - nosić możemy tylko dwa rodzaje spluw (małą czyli pistolet lub rewolwer i dużą czyli karabin/shotgun/snajperkę/rakietnicę/pistolet maszynowy/ciężki karabin maszynowy). I to wszystko. Są jeszcze granaty oraz koktajle mołotowa. W akcji sprawdza się to jednak wyśmienicie. Nie ma przesytu, każda z broni ma swoje zastosowanie, ponadto przeciwnicy porzucają sporo amunicji oraz inne typy giwer, więc wszystko można na bieżąco zmieniać. Gra jest szybka i dynamiczna. Przeciwnicy są dosyć sprytni, ale nasi kumple też im nie ustępują – szczególnie, kiedy maja przewagę liczebną. IO Interactive ładnie zbalansowało zabawę i nie natrafiłem na większe potknięcia.

Na osobna uwagę zasługuje świetna, pompatyczna muzyka Jespera Kyda, którego, co delikatnie zasugerował mi Gulash - wypada znać, bo był amigowym scenowcem czy coś w tym stylu. Jeżeli jednak ktoś olałby cały jego wcześniejszy, nieznany mu dorobek i tak zapewne zwróciłby uwagę na bardzo klimatyczny soundtrack - kawałków nie ma może zbyt wiele, ale ponowne wykorzystanie chórów (Kyd robił też muzykę do Hitmanów dwóch) wypadło tu doskonale.

Jak na dwa wieczory zabawy może nie jest za dużo, ale jest także multiplayer pomagający trochę ją przedłużyć. Choć bez fabuły gra sporo dla mnie traci. Dla mnie Freedom Fighters jest fajnym, kompletnym dziełkiem - nie grą wybitną, bo gier, które umownie traktują trafienia w przeciwnika jest już całkiem sporo. FF ma jednak własny klimat i nie jest - poza jednym właściwie momentem - przesadnie pompatyczna. Fajnie się w nią gra - wysyłanie przed sobą dziewięciu uzbrojonych gości do oczyszczenia pomieszczenia z jednego ruskiego komandosa ma pewien całkowicie niepowtarzalny urok - sami sprawdźcie.

Ale klasyką, ani kultowym tematem Freedom Fighters nie będzie.

Banan

PS2, Xbox, GCN — *Ładnie im to wyszło. Sprawna, wciągająca gra.*

- *Wydawca:* Electronic Arts
- *Producent:* IO Interactive
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

8.5

- **Dobre:** Tylko dobre? Bardzo dobre to: klimat, humor, walka, przygoda, wygląd, rozmowy i tysiące niewidzialnych za pierwszym razem smaczków.
- **Złe:** Złe? Świat jest zły. Toksyczne odpady są złe. Narkotyki są złe. Redaktor nacz... Disgaea nie jest zła.
- **Brzydkie:** Brzydko to mi PS2 brzęczy koło telewizora. OK, może czasem za infantylne i zbyt oczywiste dowcipy, ale co tam. Odpuszczam.

Disgaea Hour of Darkness

Disgaea oczarowała mnie od pierwszego spojrzenia. Klimatyczna, stylowa, klasyczna i wreszcie najzwyczajniej w świecie - piękna. Proszę, znajdźcie chwilę i przeczytajcie tę recenzję... A później zdobądźcie Disgaea tylko dla siebie i dajcie jej szansę. Niegodny jestem aby wypowiadać te słowa, ale ktoś właśnie zdetronizował Final Fantasy Tactics.

■ Sto pięćdziesiąt postaci w połączeniu z trzynastoma epizodami zapewnia blisko pięćdziesiąt godzin gry.

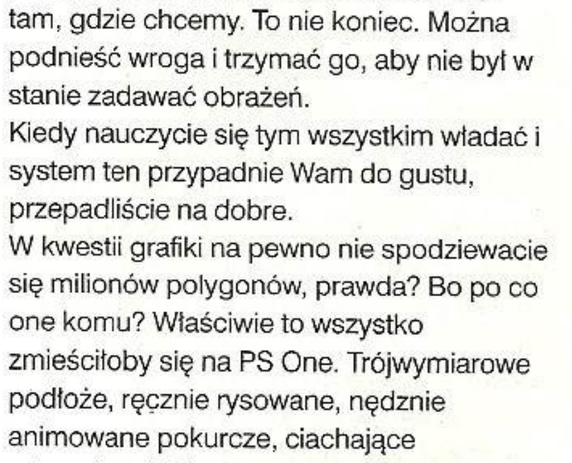
Poznajcie Księcia Laharl. Egocentryka, nie znoszącego słów „miłość" i „dobroć". Tak, ten marzący o przejęciu władzy nad światem wyrostek jest naszym bohaterem. Właśnie przespał ostatnie dwa lata. W końcu udaje się go dobudzić i przekazać tragiczną wiadomość – jego ojciec umarł (dwa lata temu), a po krainie panoszą się demony. Śmieszne? Być może, ale poczekajcie, aż usłyszycie, jak to wypowiadają główne postacie! Etna – służebnica Laharla – rozwiązuje każdy problem za pomocą gnata przystawionego do głowy. Sam Laharl twierdzi, że zniszczy wszystko i wszystkich, którzy staną mu na drodze. Doprawdy, dobrali się idealnie. A to tylko dwoje głównych bohaterów. Czeka na Was jeszcze Mid Boss... A zresztą przekonacie się sami.

Walka odbywa się w systemie turowym, czyli najpierw sami bijemy, a potem dajemy się lać. System, jak to w takich pozycjach jest mocno rozbudowany. Zaczynamy od prostych technik, przechodzimy przez kombosy, a kończymy na atakach łączony z innymi postaciami. Nie pominięto nawet takich szczegółów jak wpływ położenia postaci na siłę zadawanych ciosów. Ważnym zagadnieniem, z którym często będziecie mieli do czynienia jest tworzenie nowych bohaterów. Ot, po prostu sklejamy sobie pomocnika z dostępnych klas, dołączamy do naszej drużyny i wykorzystujemy. Jeśli zdobędziemy, Manę zrobimy sobie następnych i tak w ilościach niemalże hurtowych.

■ Prosta grafika nie przeszkadza w dobrej zabawie. Efekty czarów na tym tle błyszczą.

■ Dla fanów taktycznych RPGów Disagea jest grą wręcz rewelacyjną. Warto spróbować!

Nie zapominajmy również o podnoszeniu statystyk. Na szczęście obyło się bez rewolucji i jeśli mieliście do czynienia z jakimiś pozycjami z gatunku taktycznych RPG, poczujecie się jak w domu.
Po pewnym czasie zaczyna się na dobre zabawa z Geo Panelami i Geo Symbolami. Symbole te położone na odpowiednim terenie rzutują na wszystkie akcje na nim wykonane. Mogą na przykład zwiększyć atak i obronę przeciwników. Ale żaden problem, da się je przenieść lub zniszczyć. To ostatnie może wywołać długą reakcję łańcuchową i zadać potężne obrażenia. 391 ciosowy kombos, który niszczy wszystkich oponentów za jednym zamachem? Nie, to nie walka z ostatecznym bossem, to rutynowy pojedynek! Co jeszcze? O, proszę, pierwsze z brzegu – rzucanie postaciami. Jeśli zabraknie nam trochę do przeciwnika, podchodzimy inną postacią podnosimy kolegę i rzucamy go tam, gdzie chcemy. To nie koniec. Można podnieść wroga i trzymać go, aby nie był w stanie zadawać obrażeń.
Kiedy nauczycie się tym wszystkim władać i system ten przypadnie Wam do gustu, przepadliście na dobre.
W kwestii grafiki na pewno nie spodziewacie się milionów polygonów, prawda? Bo po co one komu? Właściwie to wszystko zmieściłoby się na PS One. Trójwymiarowe podłoże, ręcznie rysowane, nędznie animowane pokurcze, ciachające mieczykami. Disgaea pokazuje pazurki dopiero przy specjalach i atakach łączonych, kiedy postać wylatuje sto metrów w powietrze, cały ekran rozbłyska, a na mapę spada okropny kataklizm. Asem w rękawie jest również doskonały design świata i postaci, o czym przeczytacie w ramce. Rewelacyjnie podłożone głosy tylko dodają im charakteru. Każda czytana rozmowa, a nawet kwestia wywoływała u mnie uśmieszek.



Design

Wygląd postaci w Disgaea to materiał na osobną, obszerną analizę. Postacie zostały stworzone według najnowszych trendów. Pastelowe kolory, ostre kanty, mało szczegółów, jednostopniowe cieniowanie. Są chude, niskie, dziecinne. Takie projekty mają za zadanie przemawiać raczej do młodszej części widowni, co nie oznacza, że starsi nie polubią tak narysowanych bohaterów. Najważniejsze jednak, że doskonale wpasowują się w klimat i realia gry.
No i ten wystający, „głodny" ząbek Etny. Po prostu mistrzostwo.

U Was będzie podobnie, zapewniam. Główny temat muzyczny pod tytułem „The Invasion from Within" stworzyła punkowa kapela kryjąca się pod wiele mówiącą nazwą - Tsunami Bomb. To ciekawy eksperyment, ale miło grają, więc leci kolejny plus. Reszta muzyki to typowe piku-piku, choć zdarzają się poważniejsze utwory.
Co na zakończenie? Może w liczbach, bo to one najlepiej do Was przemówią. W Disgaea znajdziecie ponad sto zaklęć oraz sto pięćdziesiąt postaci. Jeszcze nie jesteście przekonani? To dorzucę, że jej ukończenie zajmie Wam około pięćdziesięciu godzin. Przy czym Disgaea ma kilka różnych zakończeń. To trzynaście wypełnionych przygodami, niczym beczki z kapustą, epizodów. A jak już je skończycie i wyśrubujecie wyniki, dostaniecie tryb, w którym będzie mogli kontynuować przygodę i sprawdzić ścieżki, które wcześniej ominęliście oraz zrobić rzeczy, których wcześniej nie zrobiliście.
Osobiście będę sobie zapuszczał Disgaea do ukazania się Front Mission 4. Dla fanów gatunku Disgaea jest pozycją absolutnie obowiązkową, którą powinni dumnie postawić koło klasyki z PS One. A dla reszty tak, jak wspominałem na początku – dajcie jej szansę!

OG

PlayStation 2 — *Super sprawa. Chcemy Vandal Hearts 3!*

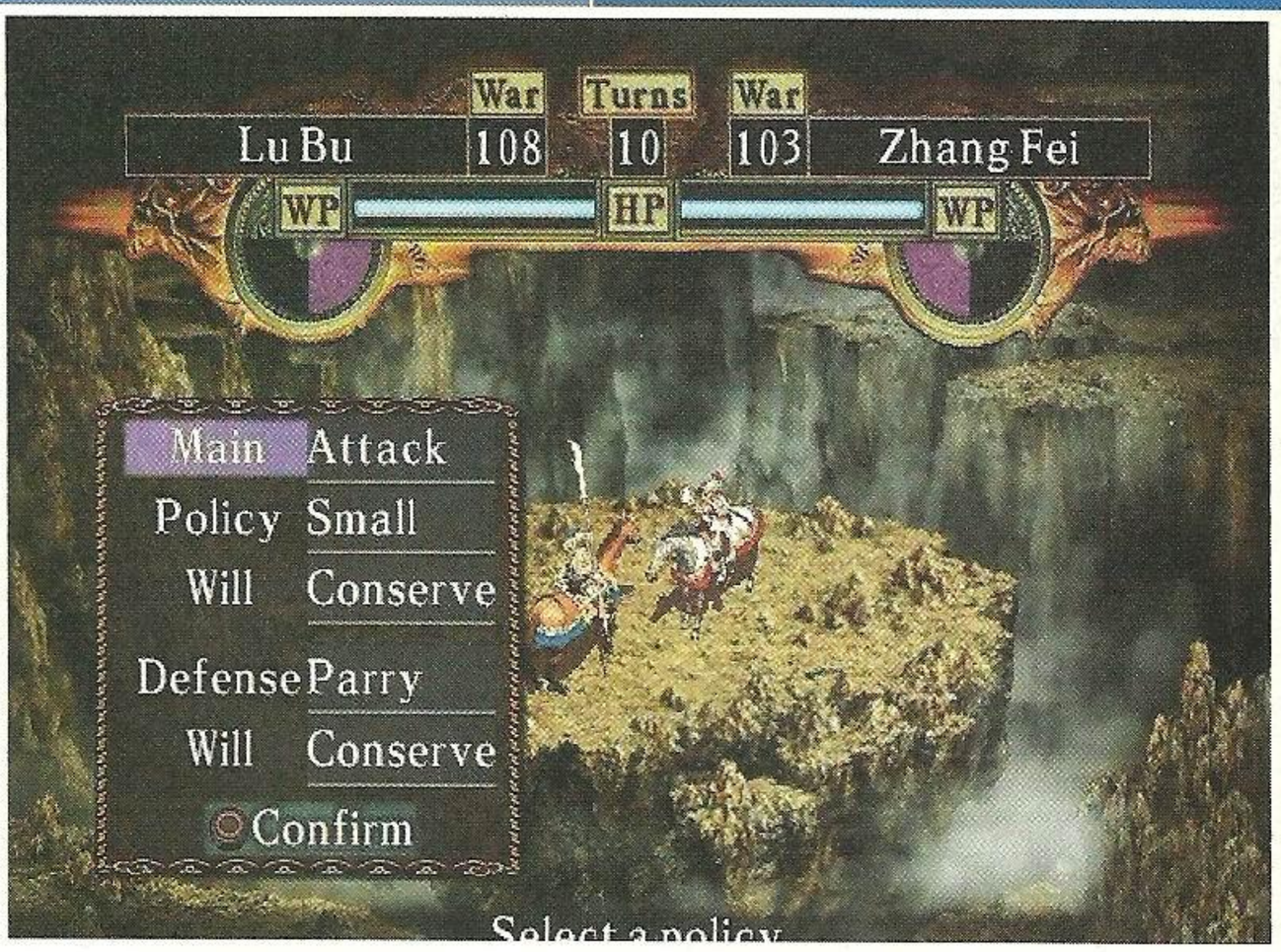
- *Wydawca:* Atlus
- *Producent:* Nippon Ichi
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.2

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

- **Dobre:** Wspaniałe możliwości budowania strategii i taktyk. Uczy przekazywania zadań – tak jak ma to miejsce podczas normalnych rządów.
- **Złe:** Nieprzystępna dla ludzi, którzy nie mają zacięcia do wgryzania się w skomplikowany system rozgrywki.
- **Brzydkie:** Grafika jest w 2D i choć znośna, odstaje jednak od standardów światowych na tym polu.



Romance of the Three Kingdoms VIII

Kiedy Egipcjanie wynaleźli pismo, kapłani byli przerażeni. Kazali zabronić dzieciom dostępu do tej umiejętności, bo jak nauczą się czytać i pisać, będą za bardzo chciały przeć do przodu, a za mało zajmą się historią swojego narodu.

Historyjka ta przypomina mi się ilekroć sięgam po grę pokroju Romance of the Three Kingdoms VIII, gdzie ważne są trzy elementy – historia jakiegoś fragmentu świata i zapisane dane właśnie. Choć seria Romance of the Three Kingdoms ma dopiero pięć lat, wyszło już osiem części tego tytułu. Jak to możliwe? Otóż mamy tu po prostu do czynienia z produktem dla totalnych mocarzy zakręconych na punkcie statystyk, strategii i kombinowania. Nasz konsolowy „Niszczyciel" na każdego miłośnika komputerów, który twierdzi, że na konsole nie ma dobrych strategii. Otóż są! Romance of the Three Kingdoms VIII obejmuje realiami burzliwe początki dzisiejszych Chin, a dokładniej okres Trzech Królestw i wojny państewek, w których syn zabijał ojca, a brat brata. Nie znajdziecie w tym tytule fajerwerków graficznych i cudów-wianków sączących się z głośników, tutaj cała moc tytułu leży w silniku i Sztucznej Inteligencji przeciwników. Zespół tworzący kolejne gry z serii Romance of the Three Kingdoms nie ma być może środków, ani czasu na tworzenie graficznego obłędu, wie za to którędy puścić parę tak, żeby efekty powaliły na kolana prawdziwych fanów strategii.

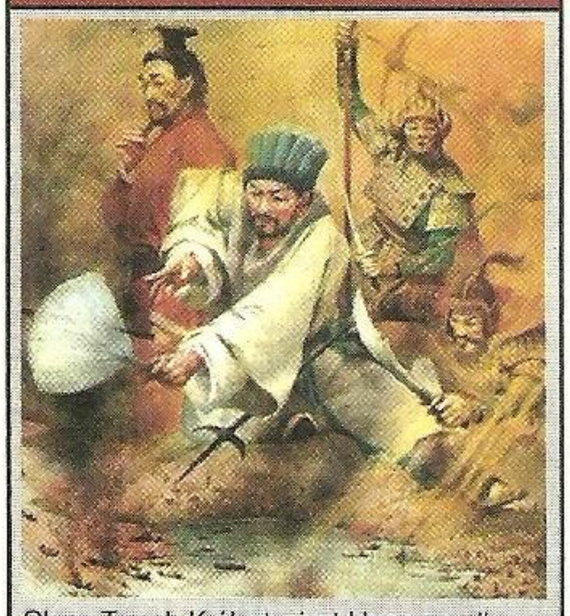
Zanim zaczniemy grać, trzeba wybrać okres, w którym rozegra się nasza kampania. Wszystko to pociągnie za sobą oczywiste implikacje: rozwój technologiczny, geografię polityczną terenu, a także różnice w mentalności podlegającego nam społeczeństwa, które na przykład może być zmęczone wojną, albo nie. Z początku większość czasu rozgrywki zajmie nam zarządzanie siłami społecznymi i gospodarczymi. Będzie można szpiegować, ustalać kierunek rozwoju gospodarczego, tworzyć armię, itp. Ale z drugiej strony posunąć się będzie można do dyskretnej izolacji gospodarczej prowincji, a nawet samych miast wroga (który jeszcze nie wie o tym, że jest naszym wrogiem), zarazem prowadząc z nim kulturalną wymianę gospodarczą i rozmowy pełne wzajemnego szacunku, oraz zrozumienia. „Wiem, że nic nie wiem" – ta stara maksyma pasuje do Romance of the Three Kingdoms VIII idealnie. Po kilku godzinach gry, wydaje nam się bowiem, że zaczynamy już coś w grze chwytać: tu raźno walczymy (zaznaczając oddziały i przesuwając po małej mapce), ówdzie z kolei zajmujemy się kwitnącym po naszymi rządami społeczeństwem, które pęka od wynalazków i z przyjemnością donosi o wrogach Twojego rozrastającego się Imperium. Przyjmujesz ich wszystkich w sali tronowej, gdzie podejmowane są najważniejsze decyzje. Jesteśmy więc w domu. Próbujemy czegoś bardziej skomplikowanego – uśpić czyjąś czujność, zamanipulować dostawami towarów, a tu.... figa! Komputer przejrzał nas na wylot! Już na średnim poziomie wystarczy tylko ruszyć wojska, żeby cały okoliczny świat w jakiś sposób na to zareagował (przysyłając przedstawicieli, ofertę współpracy, podnosząc albo opuszczając ceny, itp). Na bardzo wysokim poziomie zaczynają się dziać dosłownie cuda. Komputer zdaje się dosłownie podsłuchiwać! Postanawiasz podnieść ceny produktów i proponujesz sojusz jednocześnie – już masz w stolicy szpiegów, którzy tylko czekają, aż podsuniesz wojska do granicy, żeby zerwać dotychczasowe przedwstępne ustalenia, najpierw jednak popuszczając w miastach plotki o twoich niecnych zachciankach.

Moc Romance of the Three Kingdoms VIII polega na tym, że ta gra nie funkcjonuje na jednej płaszczyźnie. To strategia pełną gębą, podczas gry w którą, między jedną turą a drugą upływa często sporo czasu. Zwłaszcza, kiedy odpalimy grę dla kilku graczy (i bawimy się na przemian) – rozgrywka przypomina znacznie bardziej skomplikowane szachy.

Kolejnym cudownym elementem jeśli chodzi o Romance of the Three Kingdoms VIII jest fakt, że jest to jedna z pierwszych gier strategicznych pokazujących, że władca nie robi wszystkiego sam. Kluczem do zwycięstwa są tu przede wszystkim odpowiednie „zlecenia". Nie można kazać na przykład komuś wynaleźć czegoś konkretnego. Można za to wybrać odpowiednią osobę i rozkazać jej prowadzenie badań w ogólnej dziedzinie. Tutaj znów z początku ciężko się połapać, bo mamy do wyboru ponad sześciuset znanych historycznie oficerów, do tego setkę miejsc pustych na własnych, wykreowanych ludzików. Mówiąc najogłędniej – genialne dziecko KOEI. Może brzydkie, może niespecjalnie powalające muzyką, ale na pewno miażdżące geniuszem kodu strategicznego.

Grabarz

Okres Trzech Królestw

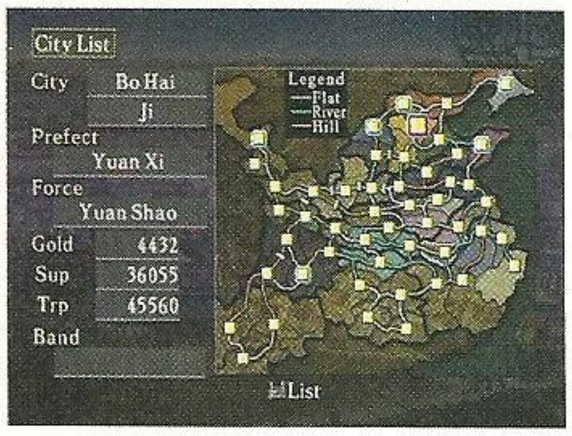


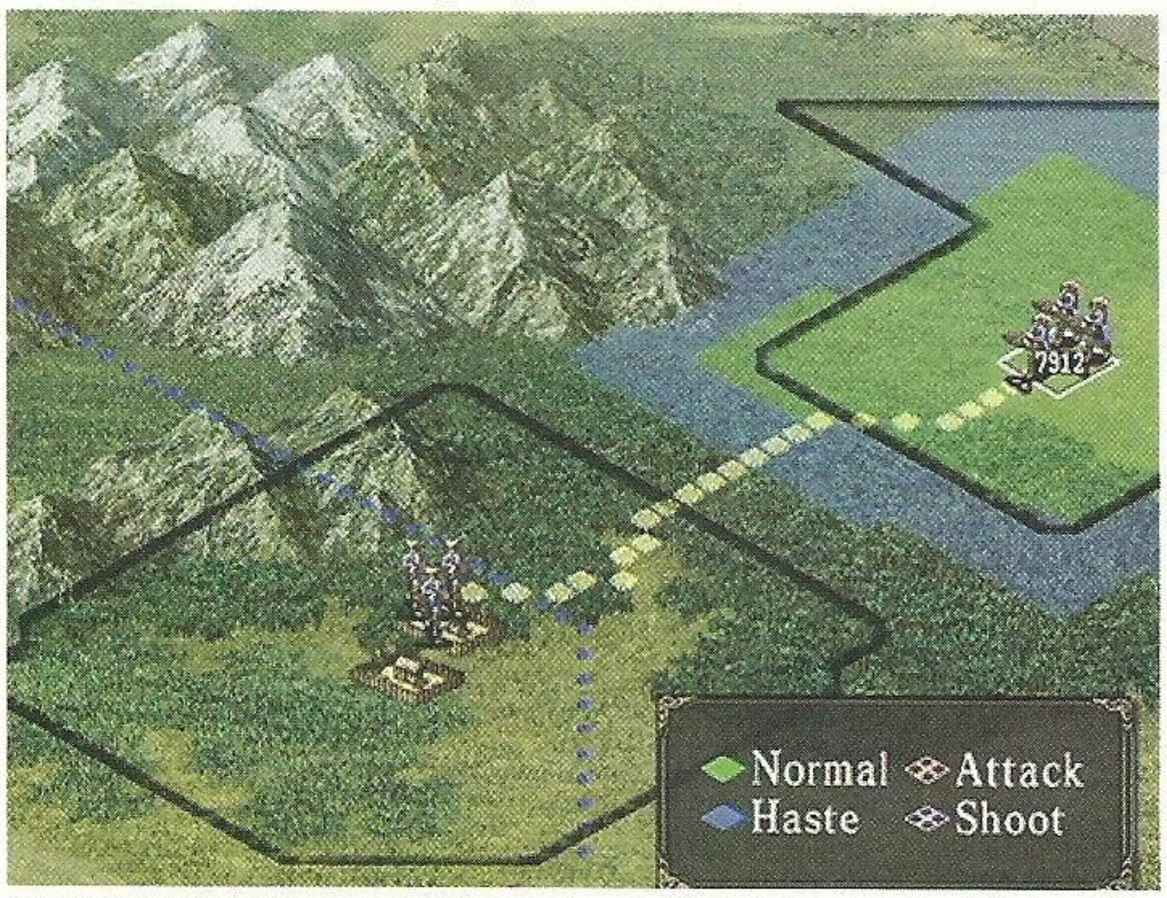
Okres Trzech Królestw jest kluczowy dla historii Chin nie tylko dlatego, że zginęło wtedy wielu ludzi. Przede wszystkim – o dziwo – wspomina się go dlatego, że wniósł do historii świata wiele nowatorskiej myśli.

Do dziś na przykład studiuje się strategie gospodarcze tamtego okresu, w poszukiwaniu uniwersalnej metody na opanowanie rynku. Dorzućmy jeszcze medycynę, filozofię, literaturę, ale także i inne nauki. Dla przykładu jeden z medyków tamtego okresu, niejaki Hua Tuo, na co dzień zajmujący się chirurgią, stworzył pierwszy środek znieczulający, określany mianem „proszku leczniczego Mafei".

Mówiąc zaś o filozofii nie wypada pominąć największego „odkrycia" tamtych czasów, a mianowicie metafizyki, którą z kolei opracowali He Yan i Wang Bi.

Co zaś tyczy się nauki, żyjący w tamtym okresie Liu Hui obliczył stosunek obwodu koła do jego promienia i odkrył, że jest on stały! Za matematyką poszła kartografia i nawigacja. W 230 r. statki na których znajdowały się tysiące osób dopłynęły do Tajwanu i był to pierwszy kontakt kontynentu z tym regionem.





■ To jedna z najbardziej niszowych serii gier na konsole. A jednak doczekała się aż ośmiu części!

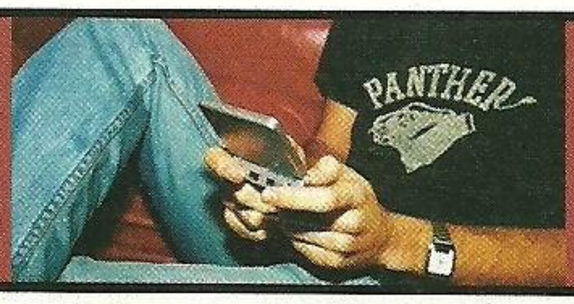
PlayStation 2 — *Najbardziej strategiczna gra na konsole!*

- *Wydawca:* Koei
- *Producent:* Koei
- *Liczba graczy:* 1-8

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

9.1



POCKET WARRIOR

Wydarzenia i nowości ze świata przenośnych konsolek

Trzy słowa: Final... Fantasy... Tactics. Rzecz tak dobra, że poświęciliśmy jej aż dwie pełnoprawne strony w piśmie. Kupować i grać, grać, grać! A potem jeszcze grać. [Gulash & Marcellus]

Eye See You!

▶ Czego to ci japończycy nie wymyślą... Firma Digital Act wpadła na pomysł jak z GBA zrobić wideofon i na dokładkę wprowadziła go w życie! Macie tu obrazek, na którym widać jak to będzie wyglądało w akcji. Urządzonko nazwano Campho Advance (cam – kamera, pho – telefon), a składać się będzie z kamerki, zintegrowanego modemu, headsetu (słuchawki + mikrofon) oraz oczywiście wyjścia umożliwiającego podłączenie całości do zwykłej, analogowej linii telefonicznej. W praktyce działać ma to następująco – musimy mieć znajomego, który również ma wideofon (np. GBA z Campho Advance) oczywiście do niego zadzwonić i już można rozmawiać patrząc na siebie... Przeczuwamy, że Campho może zrobić w Japonii sporą karierę wśród zakochanych, hehe. Producenci wiedzą co robią. Campho Advance ma trafić do sklepów pod koniec roku i będzie kosztować około 100 dolarów amerykańskich. Jak na razie producent nie zapowiedział wypuszczenia tego gadżetu poza Krajem Kwitnącej Wiśni. Ale kto wie, co zrobi gdy Campho Advance się przyjmie. Aha, Digital Act pracują również nad szerokopasmową (broadband) wersją Campho.

■ Swoją drogą GBA świetnie nadaje się jako małe urządzenie komunikacyjne. Może kiedyś i u nas...

Nowe F-Zero?

▶ Pojawiły się plotki jakoby Nintendo szykowało nową odsłonę kultowej serii wyścigów F-Zero właśnie na naszą ulubioną kieszonsolkę. Nie znamy jeszcze żadnych szczegółów – ani tego kiedy zostanie wydana, ani także tytułu, ale jedno jest pewne – F-Zero będzie oparte o serial anime, który właśnie jest wyświetlany w Japonii. Czyli prawdopodobnie będzie równie dużo ścigania się futurystycznymi bolidami jak fabuły.

THQ znów pakuje się w licencje

▶ Tym razem potentat wydawniczy na rynku GameBoya podpisał umowę z Disneyem, na mocy której zyskał prawa do wydania następujących gier: Piglet's Big Game, The Lion King 1 1/2, Brother Bear, Kim Possible: Revenge of Monkey Fist, Spy Kids 3-D: Game Over oraz Lizzie McGuire. Wprawdzie Piglet's Big Game, Kim Possible i Spy Kids 3-D już się ukazały staraniem Buena Vista Games, ale przyszłość tych gier leży od teraz w rękach THQ. Kto następny w kolejce?

Kto gra w piki ten ma wyniki

▶ Mało znana firma Telegames zapowiedziała na listopad kompilacją gier pod tytułem Ultimate Card Game. Można powiedzieć, że będzie to kolejna karcianka... Tyle, że na katrach nie będzie żadnych pokemonów czy innych stworków, a najzwyczajniejsze piki, trefle, kara i kiery. W UCM rządni wrażeń szulerzy będą mogli zagrać w pokera, kierki, blackjacka, kanastę, brydża i kilka innych gier karcianych. Oprócz tego znalazło się miejsce na piętnaście pasjansów i pięć różnych wersji Video Pokera (ciekawe czy strip poker też się znajdzie, hehe). Dla samotnego gracza nie jest to może najlepsza pozycja, ale twórcy gry nie zapomnieli o multiplayerze przez link cable – czterech graczy sprawdzi swe umiejętności, a potrzebna do tego będzie zaledwie jedna kopia gry. Lepiej zacznijcie szukać czwartego do brydża.

Pika Pika klapa od śmietnika

▶ W Europie dopiero całkiem niedawno pojawiły się gry Pokemon Ruby i Pokemon Sapphire, a tu już pojawiają się informacje, że jeszcze w tym roku do japońskich graczy trafią nowe, lekko poprawione i ulepszone gry z serii: Pokemon: Leaf Green i Pokemon: Fire Red. Będą to remake'i Pokemon Green i Pokemon Red spreparowane na GameBoya Advance. A na dowód pierwszy screenik.

■ Pokemania trwa - w Europie nowe Pokemony twardo trzymają się ścisłej czołówki najczęściej kupowanych gier.

Yu Yu Hakusho

▶ Wśród zapowiedzi firmy Atari można znaleźć grę noszącą dość tajemniczy tytuł Yu Yu Hakusho: Spirit Detective. Zapewne powie on więcej fanom anime, bo jest to gra na podstawie serialu o tym samym tytule. Gra wygląda na klasyczne beat'em up, a na przejście czekać będzie dwadzieścia wypełnionych przeciwnikami poziomów. Premiera gry zapowiedziana jest na grudzień tego roku.

■ Wyglądna to ona nie jest. Ale może serce ma złote (czyt: jest miodna).

Marian i brat jego

▶Nintendo podało pierwsze szczegóły dotyczące nowego, zręcznościowego erpega z Mario i Luigim! Zatytułowana po prostu Mario & Luigi RPG gra rozpoczyna się w momencie, w którym przyjaciele odpoczywają w zamku księżniczki Peach. Nagle pojawia się wiedźma i kradnie ukochanej Mariana jej piękny głos. Mario wraz z bratem i (uwaga!) Bowserem przy boku wyruszają na poszukiwania. Jakkolwiek debilnie by to nie brzmiało, pamiętajcie, że Nintendo robi dobre gry. Co ciekawe - to już trzeci zręcznościowy erpeg z Mario na GBA. W międzyczasie w listopadzie ma trafić do nas Mario & Luigi: Superstar Saga, poprzednia część serii.

PlayBoy coraz bliżej...

▶ Sony postanowiło drążyć dalej temat PlayBoya i podzieliło się ze światem kolejnymi informacjami na temat tej maszynki. Zatem PlayStation Portable będzie miało cztery główne przyciski (Kwadrat, Trójkąt, Kółko i X), jeden pad cyfrowy, jeden analogowy, dwa przyciski na górze (R i L) oraz Start i Select. Mocnym punktem PSP mają być możliwości łączenia konsolki. Dzięki wbudowanemu portowi USB PlayBoya podłączymy do PlayStation 2, Peceta oraz oczywiście drugiego PlayBoya. W urządzeniu znajdzie się akumulatorek wystarczający na 3-6 godzin funkcjonowania, w zależności od zadań. Sony twierdzi również, że grafikę 3D w PSP bardziej trzeba porównywać do PS2, niż do PS one. Pożyjemy, zobaczymy. Na razie do autorów gier poleciały emulatory maszyny, a pełne zestawy developerskie mają pojawić się w zimie.

Milionerzy

▶ Nintendo of America Inc. podało, że GBA i GBA SP sprzedały się dotychczas w liczbie piętnastu milionów egzemplarzy, co daje jednego GamBoya co sześć sekund od czerwca 2001 i oznacza, że miesiąc w miesiąc sprzedawało się około pięciuset tysięcy egzemplarzy kieszonsolki. Gratulacje, tak trzymać Ninny.

Klasyka powraca

▶ Firma Aspyr pracuje nad konwersją na GBA składanki gier, która ukazała się na PlayStation 2 w zeszłym roku pod tytułem Activision Anthology. Wśród kilkudziesięciu tytułów znajdziemy takie klasyki jak obie części Pitfalla i River Raid, a także Tomcat F-14 i wiele, wiele innych gier. Zestaw ten ukaże się na półkach prawdopodobnie w listopadzie tego roku.

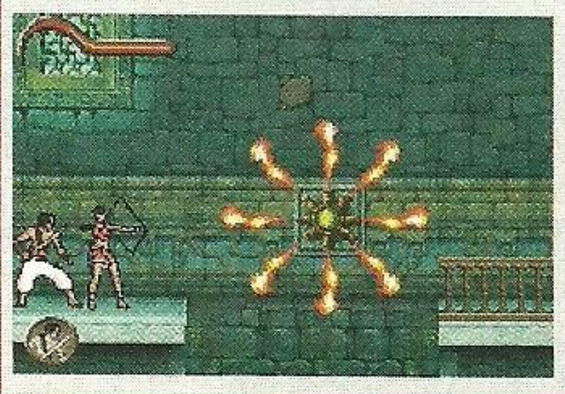
Sonic Battle!

▶ Sega postanowiła przenieść Sonica w trzeci wymiar także i na GBA. No, może to nie do końca pełne 3D, ale rzut izometryczny - bardzo popularny ostatnio na konsolce Nitnendo. Gra ukaże się pod koniec roku.

■ Ładne, bardzo ładne! Do dzieła Sega, do roboty!

Prince of Persia The Sands Of Time

▶ Ubi Soft zaprezentowało nowe obrazki z Prince of Persia: The Sands of Time na GBA i wiecie co? Wyglądają jeszcze lepiej niż poprzednio. Perski Książe będzie rządził nie tylko na dużych konsolach, GBA także nie będzie się miało czego wstydzić. Tylko popatrzcie – Książe wygląda prześlicznie gdy jest tak ładnie podcieniowany, prawie jak postać z kreskówki. Tła również uległy wyraźnej poprawie. Prosimy Księcia w nasze skromne progi.



Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge

Niedźwiedź z wielkim nochalem i ptaszysko powracają w świetnej przygodówce.

▷ Nieporozumienia Nintendo z Rare i w konsekwencji tego sprzedanie developerów Microsoftowi nie odbiło się negatywnie na jakości ich gry na GameBoya Advance. Grunty's Revenge to w prostej linii kontynuacja poprzednich przygód misia i ptaka z Nintendo 64. Wprawdzie parze bohaterów udało pozbyć się wiedźmy Grunty, jednak ta znów powraca. Tym razem w fachowej zbroi. Jej podstępny plan polega na cofnięciu się w czasie i nie dopuszczeniu do tego, że Banjo i Kazooie kiedykolwiek się spotkają. W tym celu porywa nawet Kazooie i... Zaczynamy grę.

Ach, każdy kto pamięta niesamowite gry Rare na Nintendo 64 od razu wykrzywi usta w wielkim uśmiechu. Jest identyczna kolorystyka, postacie bohaterów są niemal żywcem przeniesione z pierwowzorów (dałbym głowę, że mają renderowane klatki animacji – tak jak choćby w Donkey Kong Country), kolejne poziomy wyglądają świetnie, a szalona para zachowała większość swoich ruchów. W sumie jest ich ponad dwanaście, a niektóre (jak na przykład ciskanie jajami, czy latanie) można uzyskać jedynie, gdy tandem będzie razem. Jakby tego było mało, Rare nie zapomniało o kapitalnej ścieżce dźwiękowej. Muzyka z bębnami i świetną warstwą melodyczną długo zostaje w pamięci. Oczywiście bohaterowie używają swojego języka z N64 – słynne „ble-blu-bli-blu" znane z N64 brzmi tak samo śmiesznie, jak kiedyś. Poczekajcie tylko, aż usłyszycie Mambo Jumbo... A tak, najlepszy szaman w grach video

■ Kolorowe plansze znakomicie wyglądają na ekranie GBA.

■ Jest nawet pływanie...

■ ...a także strzelanie jajami.

też powraca.

Izometryczny widok zupełnie nie przeszkadza w zabawie, choć naturalnie momentami utrudnia ocenę odległości przy skokach. Pięć poziomów starcza na jakieś sześć, może siedem godzin (jeśli chcecie wyłuskać z planszy wszystko). Jest mnóstwo zadań do wykonania, rzeczy do odnalezienia, a także dziesięć mini-gierek do odblokowania. Grunty's Revenge to prześliczna i bardzo dobrze poskładana gra. Czekamy na kolejne gry Rare. Przede wszystkim na Sabre Wulf...

■ *Wydawca:* THQ
■ *Producent:* Rare
■ *Liczba graczy:* 1

8.5

A od tego raczej z daleka

■ **Starsky & Hutch** - Cały czas nie jestem przekonany do prób z trójwymiarową grafiką na GBA. Wygląda to na ogół badziewnie, to raz, a dwa - po prostu konsolka nie wytrzymuje takiego obciążenia, a w związku z tym animacja wlecze się niemiłosiernie i otoczenie dorysowuje się przed nosem pędzącego samochodu. W tej grze policjanci ganiają złodziei po mieście. Przeciętnie... **[5/10]**

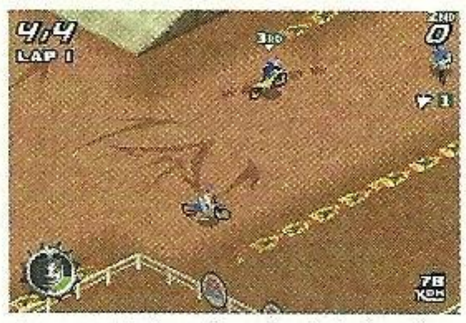
■ **Mr. Nutz** - Gra może nie jest specjalnie słaba, ale z drugiej strony nie wyróżnia się absolutnie niczym. To po prostu platformówka dla najmłodszych, z roześmianą wiewiórką na pierwszym planie. Oczywiście grafika jest kolorowa i radosna, a muzyka zabawna. Ale co z tego, kiedy polotu brak... **[6/10]**

■ **Gem Smashers** - To wariacja klasycznego Arkanoida, w której kierujemy nie paletką odbijającą kulkę, ale samą kulką. Zbijamy kolorowe kryształy, a jednocześnie uważamy na pola z trupią czachą. Bardzo przeciętna to zabawa, nudzi się po kilku minutach. **[5/10]**

Freekstyle

▷ Freekstyle na szczęście nie podąża ścieżką wytyczoną przez Electronic Arts przy konwersji Formuły 1. W tamtej grze wprawdzie była trójwymiarowa grafika, ale trasa rysowała się tuż przed nosem bolidu. Freeksytle stawia na wypróbowany w przypadku przenośnej konsolki izometryczny rzut, który sprawdza się doskonale. Fragmenty

otoczenia, za którymi przejeżdża zawodnik po prostu znikają, dzięki czemu widać dosłownie wszystko. Na trasach jest mnóstwo skoczni i ramp, a na odpalenie czeka kilkanaście trików, ładujących pasek turbo. Zabawne jest także sterowanie motocyklem – na zakrętach siła odśrodkowa fachowo wyrzuca pojazd, trzeba więc odpuszczać gaz i błyskawicznie kontrować. Olbrzymim plusem jest także prezencja gry – widać i słychać, że to pierwsza liga. Menusy, grafika, płynność animacji, wreszcie digitalizowane, ostre rockowe kawałki z wokalami dają po oczach i uszach. Koła motocykli



rozrzucają kurz i zostawiają trwałe ślady, a odpalenie turbosa zwiększa i tak już znakomitą prędkość. Kudosy dla Full Fat, autorów tej konwersji.

Krótko mówiąc: trudno o lepszy szybki wyścig z trikami na GameBoya Advance.

■ *Wydawca:* ZOO
■ *Producent:* Full Fat
■ *Liczba graczy:* 1-2

9.0

Disney's Extreme Skate Adventure

▷ Jeśli w przypadku GameBoya Advance pojawia się gdzieś słowo Skate, to możemy być pewni, że gdzieś obok niego znajdzie się i Vicarious Visions. Marka autorów Tony Hawk's Pro Skater jest niemalże gwarancją jeśli nie wybitnej, to chociaż po prostu dobrej pozycji. Nie inaczej jest w przypadku Extreme Skate Adventure.

W grze znalazły się trzy poziomy ściśle związane z filmami Disneya: Toy Story, Tarzanem oraz Królem Lwem. Można wybierać pomiędzy kilkoma postaciami z każdego filmu, które za chwilę będą szaleć na deskach. Bowiem Extreme Skate Adventure to nic innego, jak uproszczona wersja Tony Hawk's Pro Skater. Uproszczona, ale nie pozbawiona licznych walorów pierwowzoru. Na każdej planszy na naszego bohatera czekają do wykonania liczne zadania – znajdź literki, zrób odpowiedni trik i tak dalej. Postacie są duże, poziomy – nie tak zawiłe, jak w THPS, a i odpalanie trików i kombosów jakby łatwiejsze. Gra wybacza także

mniejsze potknięcia. I choć jest przenaczona raczej dla młodszych graczy, to bawiliśmy się przy niej świetnie.

A jakkolwiek widok Simby na deskorolce może nieco śmieszyć, to lew radzi sobie na niej równie dobrze, jak Buzz Astral.

■ *Wydawca:* Activision
■ *Producent:* VVisions
■ *Liczba graczy:* 1-2

7.5

Mortal Kombat Tournament Edition

▷ Niemal rok temu Mortal Kombat Deadly Alliance zawitało na GBA, a jakość tej konwersji praktycznie rozwaliła konkurencję. Tournament Edition bazowane jest na tym samym silniku, tak więc nie spodziewajcie się lepszej grafiki czy dźwięku – pozostały na tym samym, dobrym poziomie. Doszło kilka nowych postaci, którym nie udało się wcześniej załapać do Deadly

Alliance – co daje w sumie zawrotną jak na GBA liczbę piętnastu zawodników. Kilka osób wyleciało. Dlaczego – nie wiadomo. Ale pomyślcie tylko o opanowaniu wszystkich ciosów, combosów i fatality... Przecież to zabawa na całe miesiące. Zmieniono także i dodano mini-gry między kolejnymi walkami Jednak główną nowością jest masa trybów przeznaczonych dla kilku graczy. Można walczyć we cztery osoby w trybie tag-team (na ekranie znajduje się dwóch fighterów, dwóch czeka aby wskoczyć i zastąpić kolegów), a także kilku innych zabawach. Niestety, kilka ukrytych bonusów wymaga łączenia się kabelkiem z drugim

posiadaczem Tournament Edition. W sumie jeśli nie macie jeszcze w swojej kolekcji Deadly Alliance, lepiej chyba zaatakować Tournament Edition. Znalezienie kilku partnerów do gry może okazać się problemem, ale i bez tego gra broni się znakomicie.

■ *Wydawca:* Midway
■ *Producent:* Midway
■ *Liczba graczy:* 1-4

8.0

Blackthorne

▷ Zapewne niewiele osób pamięta wydane w 1994 roku na Super Nintendo Blackthorne. Ale może to i dobrze, bo dziś mogą zagrać w tę grę na GameBoyu Advance. Blackthorne to jedno z wcześniejszych dokonać firmy Blizzard, którą możecie kojarzyć choćby z Warcrafta czy Diablo. Panowie już wtedy robili naprawdę dobre gry i Blackthorne jest tego

świetnym przykładem. Gracz wciela się w pana o imieniu Kyle, a nazwisku właśnie Blackthorne, który walczy z siłami paskudnych obcych, którzy najechali jego planetę, a z mieszkańców uczynili niewolników. Oraz z jego ojca – króla.

Grę najłatwiej porównać do Prince of Persia, na którym zapewne jest wzorowana. Labirynty składają się z ułożonych obok siebie komnat, bohater dysponuje podobnym garniturem ruchów, jak Prince (a zatem – bieganie, skakanie, podciąganie się i opuszczanie). Od Prince'a oczywiście odróżnia Kyle'a kosmiczna fuzja, którą nosi przy boku. Służy ona do walki z

pilnującymi podziemi obcymi. Zabawa została podzielona na siedemnaście leveli i trwa dość długo. Gra w dalszym ciągu wygląda dobrze i jeśli macie ochotę bardziej na przygodówkę niż platformera, spokojnie możecie się nią zainteresować.

■ *Wydawca:* Blizzard
■ *Producent:* Blizzard
■ *Liczba graczy:* 1

7.6

- **Dobre:** Długość zabawy sięgająca kilkudziesięciu godzin i rewelacyjne starcia. Taktyka, strategia i mnóstwo kombinowania. Wciąga.
- **Złe:** Trochę infantylna fabuła i pewne niedoróbki w menusach utrudniające dobór ekwipunku.
- **Brzydkie:** Brzydcy potrafią być nasi przeciwnicy - np. zombiaki, nic więcej podpadającego pod tę kategorię w FFTA nie znalazłem.

Final Fantasy Tactics Advance

Przede mną trudne zadanie. Mam zmierzyć się z grą, na którą czekam od kilkunastu miesięcy... mając jeszcze w pamięci prekursorkę FFTA, czyli na poły legendarne Final Fantasy Tactics z PS one. A przecież przy Final Fantasy Tactics spędziłem grubo ponad sto godzin. Nie wiem dokładnie ile, bo zegar gry zatrzymał się na 99 godzinach. Do roboty.

Na wstępie rozwieję ewentualne wątpliwości. FFTA nie jest w żaden sposób powiązane fabularnie z grą z PS one. To jest zupełnie inna historia, a i w zasadach, na jakich to wszystko się toczy zaszło wiele zmian. Na dobre, na złe i takich, co do których mam mieszane uczucia. No i nie jest to także RPG pełną gębą – FFTA to taktyczny erpeg, z naciskiem na „taktyczny", bo walki zajmują przynajmniej dziewięć dziesiątych czasu zabawy. Zacznijmy więc od fabuły.

Final Fantasy Tactics na PS one oferowało dość skomplikowaną, pokręconą i pełną niespodziewanych zwrotów akcji fabułę. Wciągającą na maksa. Tu niestety nie do końca tak jest. Zapewne z tej przyczyny, że gra jest o wiele wyraźniej niż poprzedniczka skierowana do młodszych graczy. Jak na mój gust jest trochę zbyt infantylna i za wolno się rozkręca - po sześciu godzinach gry nic się tak naprawdę jeszcze nie zaczyna. No i cele są trochę inne niż poprzednio.

Ale do rzeczy – wszystko zaczyna się w małym miasteczku St. Ivalice, gdzie współcześnie żyje kilkoro przyjaciół, dzieci oczywiście. Jednym z nich jest nasz bohater – Marche. Pewnego dnia wraz przyjaciółmi ogląda tajemniczą księgę, a jedno z dzieci nieopatrznie wypowiada życzenie – chciałby, żeby księga potrafiła przenieść ich do świata

■ Intro to prawdziwy wyciskacz łez. Mały chłopiec na wózku inwalidzkim i jego brat wyszydzany przez inne dzieci... Na dodatek nie mają taty. Coż można dodać.

■ Pierwszy klan, do którego przystępuje bohater.

gry… oczywiście gry z serii Final Fantasy. No i jak łatwo się domyślić, tak też się dzieje. Naszym zaś zadaniem będzie umożliwienie Marche'owi powrotu do domu, a także odnalezienie braciszka i pozostałych przyjaciół, których magiczna księga rozproszyła po świecie Ivalice. Świecie fantasy, wypełnionym magią, dziwnymi stworami i tak dalej. Zaczyna się „Niekończąca się historia" i nie jest to przypadkowe porównanie – gra jest bardzo długa, a i fabuła, a przynajmniej jej początek, przypomina książkę i słynny film, powstały na jej podstawie.

Teraz zaś przychodzi czas na mechanikę i zasady jakimi rządzi się FFTA. Ivalice zamieszkuje kilka ras. Są ludzie; bangaa – jaszczuroludzie; viera – niewątpliwie są płci żeńskiej, ale nie wiem do czego je przyrównać; moogles – pokraczne i śmieszne pluszaki oraz nu mou – stworki trochę przypominające muminki.

Członkowie każdej z ras mają swoje preferowane profesje (jobs) obejmujące przede wszystkim magię lub walkę. Są też złodzieje, minstrele i naprawdę mnóstwo innych. Profesji jest kilkadziesiąt, niektóre są lepsze inne trochę gorsze, ale warto spróbować wszystkich, żeby się o tym przekonać.

Początek zabawy jest prosty. Dwa tutoriale wyjaśniają podstawy walki, bo przecież właśnie na walce wszystko się tu opiera. Tak to się pokrótce kręci – turowa walka, postacie poruszają się w czasie wyznaczonym przez ich szybkość, atakują tak jak potrafią – czarują, strzelają z łuków, walczą wręcz, leczą się i tak dalej. Wszystko zależy od naszego zmysłu taktycznego, znajomości umiejętności postaci, ich mocnych stron i słabości.

Ciekawostką jest to, że każda walka jest nadzorowana przez sędziego, który wyznacza kary za łamanie zasad. Tak, zasady (law) są nową jakością w zabawie – każda walka rządzi się innymi prawami: w niektórych nie można używać mieczy, w innych strzał,

■ Oficjalna witryna gry znajduje się pod adresem **http://www.square-enix-usa.com/games/FFT-A/**

■ Grafika! Bez problemu FFTA nadawałoby się na PS one!

eliksirów, rozmaitych czarów i tak dalej. Sędzia każe łamiących prawo w dwojaki sposób – żółtym i czerwonymi kartkami. Za żółtą nic nie grozi, oprócz pozbawienia danego bohatera łupów w postaci punktów doświadczenia. Ale czerwona zsyła wojownika do więzienia, z którego trzeba go później wykupić. Z drugiej strony za używanie wyznaczonych przez arbitra przedmiotów lub typów czarów można dostać nagrodę w postaci punktów sędziowskich, dzięki którym można wykonać potężny atak zespołowy. Czyli tak zwane combo, w którym uczestniczą wszyscy członkowie drużyny mający odpowiednią umiejętność i stojący na sąsiednich polach.
Oczywiście jest też dobór przedmiotów, mieczy, pancerzy, tarcz i tak dalej. Pod tym względem FFTA nie zawodzi, choć wiąże się z tym pewna skucha – w menu doboru przedmiotów nie widać o ile np. dany miecz podnosi nasz atak. Trzeba to sprawdzić empirycznie – przydzielić i zobaczyć jak zmienił się dany współczynnik. Nie jest to dobra rzecz, bo jednym z głównych aspektów zabawy jest zmiana profesji, a co za tym idzie ekwipunku.
Mapa to kolejny, ciekawy choć kontrowersyjny pomysł twórców gry. Wygląda to tak: na początku jest tylko jedna lokacja i wiele pustych miejscówek. Wraz z wykonywanymi misjami przybywa miejscówek, ale tu jest trochę inaczej niż w większości erepegów – tutaj sami umiejscawiamy je na mapie. Po prostu dostajemy pionek np. z lasem czy miastem i kładziemy go tam, gdzie nam się spodoba. W ten sposób mamy okazję stworzyć naszą niepowtarzalną mapę Ivalice. A także dostać jakieś specjalne przedmioty, za ułożenie miejscówek w jakiś konkretny, choć nieznany sposób. Dziwne, ale najwyraźniej programiści stwierdzili, że gracze będą tak długo grać w FFTA, aż znajdą te niepowtarzalne ułożenie lokacji na mapie. Misje też są trochę inaczej zorganizowane niż to w zazwyczaj bywa w erpegach. Nie ma płynnego rozwoju fabuły – od misji do misji, gdzie wszystko z siebie jakoś wynika. Zadania kupujemy po prostu w knajpach, z tym że te najdroższe są istotne dla rozwoju akcji, a reszta to zadania poboczne. Dodatkowo istnieją jeszcze klany-drużyny (mamy swój od początku zabawy), które walczą o miejscówki na mapie, próbując zagarnąć ich jak najwięcej.

Misje możemy kupować kiedy nam się zachce, a że jest ich w sumie trzysta to zawsze jest co robić. Wraz ze zwiększeniem ilości odkrytych miejscówek wzrasta liczba wrogich klanów, co bezpośrednio przekłada się na liczbę stoczonych bitew, wzrost doświadczenia naszych bohaterów oraz ilość kasy, co daje więcej przedmiotów i więcej misji. I tak w kółko. Misja czyli walka scenariuszowa, walka z wrogim klanem o wpływy, kupowanie przedmiotów, levelowanie drużyny i znów – misja, wrogi klan itd. Trochę to momentami monotonne, a nigdy nie spodziewałem się, że będę musiał użyć tego słowa przy recenzji Final Fantasy Tactics… Ale tak jest – dochodzę przy okazji do wniosku, że nasza „ukochana wolność" w erpegach może być zgubna dla zabawy. Za dużo wolności powoduje, że nie wiemy co z nią zrobić. Nic nas nie gna, więc się nie angażujemy, a główna linia fabularna rozmywa się w dużej ilości wątków pobocznych. Tym bardziej, że z czasem przeciwników na mapie przybywa, a każda bitwa trwa przynajmniej kilkanaście minut.
Oczywiście fabuła jest liniowa i bez przejścia jakiejś tam misji nie pójdziemy dalej, ale jak dla mnie zadania ważne dla scenariusza powinny być jakoś wyraźniej oddzielone od tych mniej istotnych, a także szybciej powinniśmy zostać wciągnięci w coś poważnego. I z całą pewnością nie powinno się kupować misji, które są ważne dla rozwoju fabuły.
O wszystkim już prawie napisałem, ale nie wspomniałem jeszcze o grafice i dźwięku. Wizualnie FFTA jest naprawdę prześliczne. Graficy odwalili kawał wyśmienitej roboty. Wprawdzie animacja postaci jest kilkuklatkowa, ale w żaden sposób nie zmienia to faktu, że jest to jedna z najładniejszych gier na GBA. Wykonana z artyzmem, czasami potrafi olśnić efektami potężniejszych czarów. Plansze są ładne, dość szczegółowe i klimatyczne. Przeciwnicy czasami wyglądają trochę niepoważnie, a moogle są już kompletnie infantylne („Kupo?"), ale to robota Japończyków, więc nie jestem zdziwiony. Zdążyłem przywyknąć. Ale stylu nie da się grze odmówić – prześliczne projekty, ręcznie rysowane wizerunki postaci przy kwestiach mówionych (pisanych, bo nikt w FFTA oczywiście nie mówi) i tak dalej. Od razu widać, że to Final. Za to dźwięk ma, jak zawsze, lepsze i gorsze strony. Muzyka, choć dobra musi się wreszcie znudzić. Ale chrząknięcia, okrzyki bólu, bojowe zawołania i efekty czarów podczas bitew są nienagannie zrobione. To robota Square i z niczym nie da się tego pomylić. Jest świetnie.
Tak, FFTA ma swoje wady – fabuła jest taka sobie, przynajmniej jak na gusta starszego, doświadczonego gracza, choć oczywiście nie jest fatalna. Po prostu ma trafić do każdego, a jak coś jest do wszystkiego, to jest do niczego, bądź nikogo. Niektóre rozwiązania trochę za bardzo komplikują zabawę. Głównie dlatego, że są za mało czytelne – przedmioty, profesje i umiejętności wpływają wzajemnie na siebie… Tyle, że sposób w jaki to robią trzeba sobie samemu rozpracować. A to kłóci mi się trochę z infantylną fabułą. Dla kogo wreszcie jest ta gra? Bo z jednej strony skomplikowana jest mechanicznie, a z drugiej - prosta fabularnie. Nie wiem.
Za to wiem gdzie FFTA nie ma sobie równych, przynajmniej na GBA. Na polu samej walki oczywiście – ciekawe, zróżnicowane plansze, zasady, o których pisałem trochę wcześniej, mnóstwo przedmiotów, broni, profesji, sposobów na pokonanie przeciwnika i tak dalej. Kombinowania jest mnóstwo, a że przeciwnicy nigdy się nie kończą można grać w nieskończoność, bo dzięki prawom każda walka może być inna… Z czasem zyskujemy nawet możliwość samodzielnego ustalania praw! Głębia FFTA poraża, nie da się tego wszystkiego szybko ogarnąć. Za to można wpaść jak w ruchome piaski i już nie wyjść. Jeżeli ktoś lubi takie klimaty, to na GBA nie znajdzie się nic, co mogłoby FFTA dorównać. Nie do pogardzenia jest też możliwość gry po linku z kolegą, gdzie w bezpośredniej walce można sprawdzić swoje klany. Choć do tego potrzebne są dwa kartridże. To naprawdę jest „duża gra" jak na kieszonsolkę.
Jest tak: FFTA to król gier na GBA. Żadna inna pozycja nie oferuje tak wiele zabawy… Tyle, że trzeba lubić strategie turowe i mieć smykałkę taktyka, a przymknąć oko na fabułę, która nie jest tu najważniejszym elementem. Ma swoje wady, ale one nie decydują o jej wartości, bo da się z nimi żyć. O jej wartości decyduje za to czas, a jeżeli go nie macie… Cóż, to nie jest gra na krótko.

Marcellus

GameBoy Advance — *Piękna, długa i strasznie rozbudowana.*

- *Wydawca:* Nintendo
- *Producent:* Square Enix
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Kabelek Link*

9.0

GANGSTA'S PARADISE

Gangsterka na ekranie, czyli GTA: Vice City i pochodne...

U nas po staremu. Załatwiamy interesy i tych, co wiedza za dużo. Jak zwykle masa nowości ze świata GTA. Czekamy na inne gangsterskie zajawki i jakoś doczekać się nie możemy. [originalgangsta@wp.pl]

GTA: VICE CITY Rampage - dokończenie

26. CEL: zabić 10 członków gangu
BROŃ: katana
POZIOM TRUDNOŚCI: średnia
LOKACJA: Little Havana
Wjeżdżając na zachodnią wyspę ze Starfish Island skręć w lewo i jedź kilkadziesiąt metrów, aż po swojej lewej stronie zobaczysz bank El Corrupto Bank. Na jego tyłach znajdziesz ikonę.
WSKAZÓWKI: Dziesięciu chłopaków nietrudno znaleźć w tej okolicy, ale z ich unicestwieniem może nie być już tak łatwo. Zaopatrz się w kamizelkę kuloodporną i 125 punktów zdrowia, gdyż działanie full contact pociąga tutaj za sobą poważne konsekwencje. Gangole będą zasypywać Cię gradem kul, toteż postaraj się atakować tylko największe grupki bandytów – przyjmiesz nieco ołowiu na siebie, ale dwa cięcia Kataną zlikwidują co najmniej 4 –5 gangoli!

27. CEL: zabić 25 członków gangu
BROŃ: shotgun
POZIOM TRUDNOŚCI: łatwa
LOKACJA: Little Havana
W centrum tej dzielnicy odszukaj boisko do koszykówki (osiedle z różowymi budynkami). Rampage leży po środku placu gry.
WSKAZÓWKI: Nie jest to oczywiście Spaz Shotgun, ale i tak potencjał naszej giwery pozwala szybko i bezboleśnie uporać się z tym zadaniem. Pamiętaj, aby do każdego gangiera strzelać przynajmniej dwa razy, ponieważ kule Shotguna nie zawsze likwidują cel za pierwszym trafieniem. Bandytów na ulicy jest tylu, że nawet nie będziesz musiał się rozglądać w poszukiwaniu celów. Nie przesadzę jeśli powiem, iż w tej misji sami pchają się pod lufę!

28. CEL: zabić 30 członków gangu
BROŃ: TEC-9
POZIOM TRUDNOŚCI: bardzo trudna (przynajmniej jedna, hehe)
LOKACJA: Little Havana
Rampage leży w małej alejce przy Print Works (drukarnia). Z placu przed drukarnią, gdzie znajduje się savepoint, idź wzdłuż płotu, aż dojdziesz do wąskiego zaułka. Tam jest ikona.
WSKAZÓWKI: Absolutny hardcore! Bez dwóch zdań jest to najtrudniejszy ramapage, z jakim będziecie mieli do czynienia w Vice City. TEC-9 to półautomatyczny złom, który nadaje się chyba tylko na strzelnicę! Bo na pewno nie na fachowych gangoli z Little Havana. Problem jest taki, że pistoletem tym bardzo trudno jest wycelować, a oddanie strzału zajmuje 2-3 sekundy! No po prostu porażka. Żeby było ciekawiej, w celu zabicia wroga musisz wpakować w przeciwnika całą serię, a i tak czasami niedoszła ofiara wstanie i brocząc krwią zacznie uciekać. Poza tym, chłopaki z tej dzielnicy to nie amatorzy. Mają mocne spluwy, z których robią słuszny użytek, a więc 125 punktów zdrowia, kamizelka kuloodporna i... mnóstwo szczęścia wydają się być niezbędne w przypadku tej misji! Nie liczyłem dokładnie, ale jestem pewien, że zadanie to zaliczyłem dopiero za siódmym, czy ósmym razem. Mam nadzieję, że Wam uda się to wcześniej. Uważam, że bez sensu jest atak „na betona", czyli wybiegnięcie na środek ulicy i miarowe ostrzeliwanie wroga. Prawdę mówiąc, w ten sposób podpisujecie na siebie wyrok śmierci! Kule posypią się na Was z każdej niemal strony, a do ogólnej rzezi dołączą się jeszcze funkcjonariusze policji. Proponuję załatwić 3-4 gangsterów na środku ulicy, po czym szybo pobiec za jakiś domek. Ustawcie się przy ścianie i czekajcie na nadbiegających gangsterów pałających żądzą zemsty. Teraz likwidujcie ich pojedynczo i co jakiś tylko czas wybiegajcie na ulicę, aby ściągnąć nowe ofiary w pułapkę. Prędzej, czy później na pewno się uda. Good luck!... U will need it!

29. CEL: zabić 30 gangsterów
BROŃ Spaz-12 Shotgun
POZIOM TRUDNOŚCI: łatwa
LOKACJA: Little Haiti
W dzielnicy Little Haiti odszukaj billboard z napisem Welcome to Hell. Zaraz po lewej stronie znajduję się mała alejka, a w niej rampage (alejką musisz przejść na tyły budynku). Tam, na granicy Little Haiti oraz Escobar International, lewituje ikona.
WSKAZÓWKI: 30 ofiar to spora liczba, ale nie w przypadku gdy używamy Spaz Shotguna! Relaksująca misja. Szybko zmieniaj cele i jeszcze szybciej strzelaj, a ulicę pokryje szkarłatny dywan ciał Haitańczyków. Żadne wyzwanie – automatyczna robota, bezduszna masakra...

30. CEL: zabić 30 członków gangu
BROŃ: M-60
POZIOM TRUDNOŚCI: łatwa
LOKACJA: Downtown
Jadąc na północ od wjazdu ze Starfish Island na zachodnią wyspę, natkniesz się na olbrzymi hotel z dużym basenem, tuż przy ulicy. Na tablicy przed budynkiem widnieje napis: Moist Palms Hotel. Wjedź na hotelowy parking i przy jednej ze ścian odszukaj rampage'a.
WSKAZÓWKI: M-60 to nie przelewki! Śmiercionośna armata używana jako broń pokładowa niektórych helikopterów bojowych likwiduje cel za jednym strzałem. Jeśli masz pewną rękę, to misja nie powinna zająć Ci więcej niż minutę! Okolica aż roi się od gangsterów i mimo że mają broń, to nie powinni podejść. M-60 skutecznie ich powstrzyma! Prościzna.

31. CEL: zabić 35 członków gangu
BROŃ: samochód & Uzi
POZIOM TRUDNOŚCI: średnia
LOKACJA: Downtown
Rampage'a znajdziesz w alejce w pobliżu pizzeri i sklepu rockowego.
WSKAZÓWKI: Tym razem drive-by to czysta przyjemność. Duże grupki gangoli rozsiane niemal po całej dzielnicy nie ograniczają Cię jedynie do obszaru, w którym znalazłeś ikonkę. Co więcej, ulice są szerokie więc łatwo można manewrować unikając zderzeń z wozami policji. Możesz jeździć po woli i strzelać z dużą precyzją. Nie martw się o czas, gdyż tego jest wystarczająco dużo. Skup się na swej robocie, a wszystko pójdzie jak z płatka.

32.MISJI: zabić 35 członków gangu
BROŃ: Colt Python
POZIOM TRUDNOŚCI: łatwa
LOKACJA: Downtown
Naprzeciwko Ammunation zobaczysz schody, które jednocześnie są rampą do Unique Jump. Na ich szczycie lewituje rampage.
WSKAZÓWKI: Na West Island liczba ofiar w rampage'ach oscyluje w granicy 30-40. No i co z tego? Przecież Colt Python to doskonała wykładnia praw matematycznych: jeden strzał = jeden trup! Takie zadania naprawdę poprawiają humor. Strzał, natychmiastowa zmiana celu i... To wszystko. Dziecinnie proste.

33. CEL: zabić 40 członków gangu
BROŃ: Koktajle Mołotowa.
POZIOM TRUDNOŚCI: trudna
LOKACJA: Downtown
Jadąc dalej ulicą, na której znajduje się Ammunation natrafisz na ogromny budynek po lewej stronie (obok stoi VAJ Finance Center). Wejdź po schodach budynku, aby przy drzwiach odkryć rampage'a.
WSKAZÓWKI: Hmmm, nie ma, że boli! Trudna misja, która daje sporo satysfakcji po zaliczeniu. Policja daje nieźle w kość, a i gangierzy nie czekają bezczynnie jak jagnięta przeznaczone na rzeź. Trzeba będzie trochę pobiegać po ulicy i ciskać Mołotowami z bezpiecznej odległości. W przeciwnym razie płomienie ogarną także Tommy'ego, odbierając mu co najmniej połowę punktów życia. Spróbuj znaleźć jakieś wzniesienie (np. murek) i tam ściągnij tak wielu gangoli, jak to tylko możliwe. Następnie rzuć dwie butelki i znowu ruszaj na poszukiwanie wroga! Strzeż się gliniarzy – lubią przyłożyć pałą i wsadzić do paki! Tutaj nie pójdzie Wam tak łatwo. Powodzenia.

34. CEL: zabić 35 członków gangu
BROŃ: minigun
POZIOM TRUDNOŚCI: łatwa
LOKACJA: Downtown
Przy budynku, w którym znalazłeś poprzedniego rampage'a znajduje się wieżowiec VAJ Finance Center. Na jego dziedzińcu (tip: zobaczysz tam ogromną rzeźbę z kulą po środku) odszukaj ikonę.
WSKAZÓWKI: Tak, zabijanie wirtualnych ludzi za pomocą tej broni jest o wiele przyjemniejsze niż rozwalanie samochodów w pobliżu baz wojskowych. Stajesz na chodniku i kręcisz się dookoła własnej osi trzymając wduszone „kółko", gangsterzy padają jak muchy, a na Twojej twarzy pojawia się uśmiech zadowolenia. W zasadzie nie musisz nawet podbiegać do gangoli znajdujących się daleko od Ciebie. Wystarczy, że dobrze wycelujesz, a ogromny zasięg miniguna nie pozwoli Ci spudłować.

35. CEL MISJI: zabić 30 członków gangu
BROŃ: Flamethrower (nareszcie!)
POZIOM TRUDNOŚCI: łatwa
LOKACJA: Downtown
Udaj się na parking przy Hyman Stadium i odszukaj małe stanowisko do lądowania helikopterów. Przy schodkach prowadzących do helipada lewituje ikonka.
WSKAZÓWKI: Ogień to żywioł, przed którym każdy powinien czuć respekt. A już na pewno gangsterzy wałęsający się w pobliżu Hyman Stadium, hehehe! Podbiegasz do grupki gangoli i robisz z nich gorącą pieczeń. Jeśli masz szczęście, gangsterzy sami będą do Ciebie teraz podbiegali ułatwiając całe zadanie. Jeżeli nie spieszą się na spotkanie, nie przejmuj się. Sam do nich podejdź i potraktuj strumieniem ognia! Gangierów jest w okolicy pełno, toteż misja nie sprawi Ci niemal żadnych kłopotów.
Gratuluję, właśnie zaliczyłeś ostatniego rampage'a w grze!

MAŁY KONKURS NA...

Grzegorz Kielma zaszczycił nas naprawdę fachową kasetą z ośmioma fajnymi akcjami. Z części z nich postanowiłem zrobić swego rodzaju FAQ. Popróbujcie tego w domu.

1. Pierwszy screen przedstawia karetkę, która utknęła w palmie.
2. To sposób, jak znaleźć się „po drugiej stronie lustra". Znajdźcie miejsce ukazane na screenach i przejedźcie przez płot Angelem lub Freewayem. Znajdziecie się po wewnętrznej stronie miasta. Można tu sobie trochę pobiegać lub skoczyć na główkę w przepaść. Po chwili postać znowu pojawi się na ulicach.
3. Jeżeli komuś zależy na helikopterze, powinien wejść na dach. Po czym zjechać na dół, odbiec około pięćdziesiąt kroków i powrócić z powrotem na dach. Oto Maverick w pełnej krasie!
4. Oto sposób na Huntera. Należy wlecieć do bazy od tyłu i posadzić helikopter zaraz obok Huntera po lewej stronie.
5. Dodo, który lata nad miastem z wielkim baneram to nie duch. Da się go rozwalić Hunterem zapewniając sobie trzy gwiazdki. Po wybuchy płachta powoli opadnie do wody. Nawet o tym pomyśleli!
6. Większość osób zna już palenie gumy (X i kwadrat). A co na to Maverick? Przed wystartowaniem obraca się, jak auto zostawiając ślady palenia gumy!
7. W misjach „Checkpoint Charlie" punkty kontrolne składają się z niebieskiej poświaty i paczek. Taką paczkę można „wyjąć" nie gasząc łuny. Wystarczy podpłynąć blisko niej, stanąć na dziobie łodzi i zgarnąć paczkę. Nic to nie daje, ale przecież nie o to chodzi.
8. I ostatnia akcja wykonana przez Grzegorza. Umieścił on Mavericka na szczycie anteny. Nie mam pojęcia, jak tego dokonał, ani jak udało mu się zejść na ziemię. Ale jedno jest pewne – śmigła jeszcze się kręciły, więc zaliczamy!
Oczywiście Grzegorz dostaje od nas grę na PS2. Gratulujemy.

■ Gangsta's Paradise powstaje we współpracy z _ZAIBATSU - najlepszym polskim serwisem internetowym o serii GTA. Znajdziecie go pod adresem: http://gta.pl

GTA: VICE CITY Szmal przedstawia... Czarne i rzadkie samochody

Większość wozów w Vice City ma zdefiniowane swoje kolory i w takich, losowo wybieranych, poruszają się po drogach. W niektórych misjach można jednak zobaczyć rzadko spotykane ubarwienia poszczególnych aut. Najwięcej jest tych czarnych i w tym poradniku pokażę Wam, gdzie można je zdobyć.

Sentinel

Czarnego Sentinela można zdobyć w misji „Hit The Courier" dla drukarni Print Works. Przed rozpoczęciem misji zaopatrz się w jakiś szybki wóz (najlepiej PCJ), bo zawsze po rozpoczęciu misji jeżdżą tam same powolne fury. OK, po scence wal szybko do doków i zlikwiduj całą obstawę (SPAZ Shotgun nada się wyśmienicie), teraz poczekaj na helikopter. W międzyczasie wystaw snajperkę i celuj w miejsce kierowcy w czarnym Sentinelu. Gdy tylko babka do niego wsiądzie – zlikwiduj ją z PSG-1, a gdy wypadnie zostawiając otwarte drzwi, wsiądź do wozu. I masz czarnego Sentinela! Czasem ktoś jeszcze może próbować do niego wsiąść, w takim razie zrób użytek ze swojego Uzi.

Admiral

Czarny Admiral dostępny jest w misji "Check out at the Check In". Jest to przedostatnia misja na telefon. Aby ją rozpocząć musisz stawić się do budki telefonicznej na lotnisku, zaraz po tym jak dostaniesz zawiadomienie. Gdy wypełnisz pierwszą część zdania, tj. odbijesz walizeczkę i będziesz uciekał zobaczysz, że ktoś jest zainteresowany Twoją śmiercią – ludzie w czarnych Admiralach. Musisz teraz wysiąść i rzucić koktajlem Mołotowa w samochód – wtedy kierowca ucieknie z wozu zostawiając otwarte drzwi. Ucieczka do jakiegoś garażu nie będzie wcale taka łatwa – spotkasz jeszcze kilka takich wozów, najlepiej szybko zreperuj wóz wstawiając go do garażu w Sunshine Autos (tylko nie przemalowuj go!) i później dojedź do Downtown, aby oddać paczkę.

Pony

Chyba najtrudniejszy do zdobycia wóz, dostępny w misji "Loose Ends", ostatnim zadaniu na telefon. Najpierw wejdź do środka i zlikwiduj wszystkich.

Teraz najtrudniejsza część. Musisz przyprowadzić pod bramę dwa Packery (ciężarówki z rampą), podstawić jednego i po tym pierwszym wskoczyć drugim Packerem do środka, następnie ustawić go w drugą stronę i po nim wyskoczyć Ponym. Brzmi bardzo prosto, ale często po przyprowadzeniu drugiego zniknie ten pierwszy. Powodzenia!

Voodoo

To jest moim zdaniem najcenniejszy czarny wóz w grze, do zdobycia w podobny sposób jak Romero's Hearse (jak go posiąść było już w GP opisywane). Rozpocznij misję „Two Bit Hit", przebierz się w nowe ciuszki i udaj się na miejsce spotkania Haitańców. Zlikwiduj całą obstawę i zabierz czarnego Voodoo, który tam stoi. Ale uważaj! Nie jest to takie łatwe. Później goń lorda tego gangu i zlikwiduj go (drive-by) i odstaw swą nową zdobycz. Masz teraz super-czarnego Voodoo z bajerem na panienki!

Sanchez

Najprostszy do zdobycia wóz. Gdy rozpoczniesz misję na Sanchezie, na torze crossowym w Downtown zdobywaj kolejne checkpointy, czasem oglądając się za siebie. Gdy zobaczysz grupkę Haitańców na czarnych Sanchezach po prostu ukradnij jednego i dokończ misję, a później odstaw go do jakiegoś garażu.

Poniżej lista dwóch oryginalnych malowań wozów dostępnych w misji „Autocide". Najpierw musisz uzyskać do niej dostęp, czyli ukończyć dwie pierwsze misje na telefon oraz misję „Supply and Demand" dla Diaza. Zrobione ? OK, czytaj dalej.

Srebrny PCJ600

Jest to bardzo łatwe zadanie. Po rozpoczęciu misji zobaczysz zielonkawy punkt na radarze, gdzie tajemnicza osoba, która zleca zadanie zostawiła ci sprzęt oraz PCJ600 ze specjalnym kolorem! Pamiętaj tylko, że musisz odczekać, aż misja zakończy się niepowodzeniem, gdyż w przeciwnym wypadku po prostu zniknie (np. gdy zostawisz go w garażu). Gdy to się stanie możesz bezpiecznie przetrzymywać go w garażu.

Czarny Bobcat

Gdy zlikwidujesz pierwsze dwa cele, kolejnym wyznaczonym będzie: Mark Hammond i Franco Carter – brzmi znajomo? I dobrze, bo to bohaterowie gry The Getaway! OK. Zbliż się do ich Bobcat'a, ale tak, abyś nie został zauważony. Teraz wyciągnij snajperkę i zlikwiduj kierowcę. Wybiegnie pasażer, który będzie chciał Cię zlikwidować. Ma shotguna, więc zdjęcie go z dalekiej odległości to wręcz genialny pomysł. Teraz zwiń Bobcat'a i, podobnie jak w poprzednim wypadku, krąż nim sobie do końca czasu. Prosta sprawa.

POCZTÓWKI Z VICE CITY Najciekawsze, najbardziej zwariowane obrazki ściągnięte z GTA: VC.

Bal przebierańców
Zgadnijcie za kogo przebrał się Tommy. Może za motocyklistę? Nie! Przebrał się za rzeźnika i uczestniczy w konkursie na najlepsze przebranie. /Paco

Mejtrix
Scena z nowego filmu Mejtrix! Widzimy tu policjanta lecącego wprost na Tommy'ego w otoczeniu krwi, a obok wybuchający samochód. /Yaiba Ssj

Kwiatek
Aby wykonać coś takiego nie tylko potrzebne są niezłe umiejętności, ale także dużo wyczucia i szczęścia. Tym bardziej gratulujemy autorowi wspaniałego dzieła. /Materek

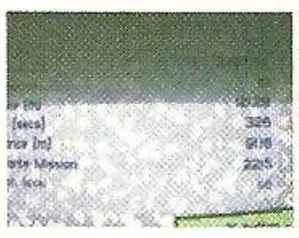
Garaż
Przylatuję helikopterem, chcę najzwyczajniej w świecie zaparkować, a tu co? /Marcylian

Vice City Chainsaw Massacre
Co tu dużo gadać, zaraz po zrobieniu zrzutu wszystko na raz dwa wy... leciało w powietrze - moja bryka, radiowóz, no i ma się rozumieć helikopter. /M:c:M

GTA: VICE CITY Nasi Informatorzy

TEMAT: Motocykle
AUTOR: Yogi & Bob

Po pierwsze, podsyłam screen, na którym widać rekord "2 wheels time" - 326 sekund.



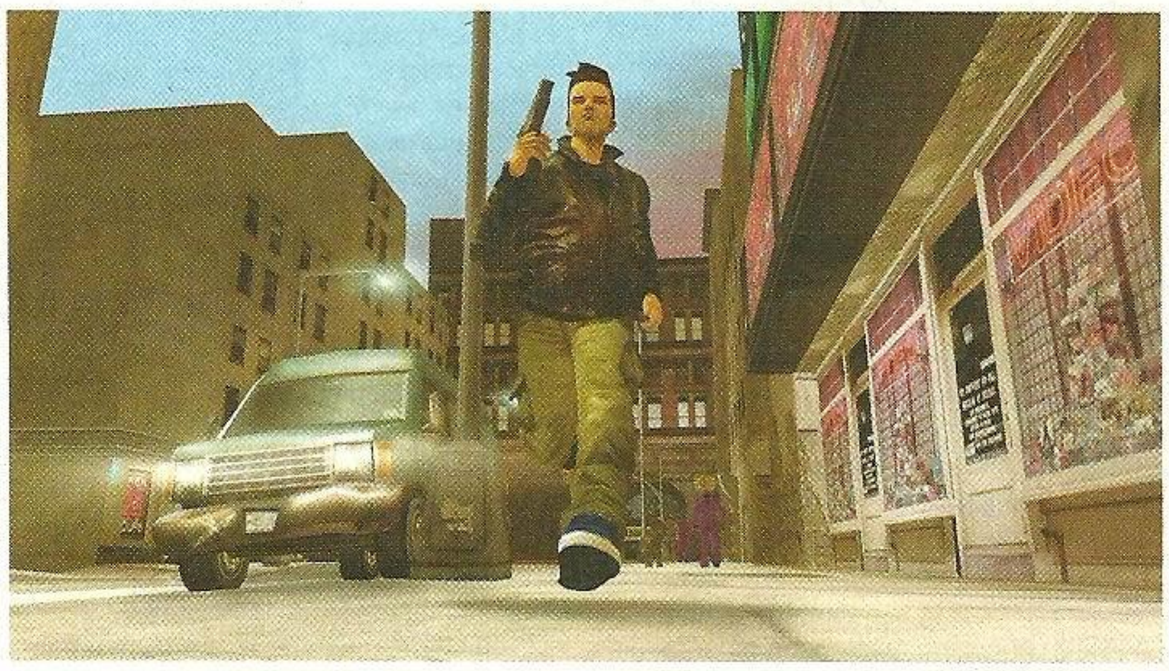
Po drugie spisałem kilka ciekawostek, które znalazłem razem z bratem.

1. Nikt o tym wcześniej nie pisał - wheelie najlepiej wychodzi na Sanchezie. Rozpędzamy się, podnosimy go do pewnego pułapu, puszczamy gaz i jedziemy trzymając ciągle dół. Gdy zacznie zwalniać pompujemy delikatnie gaz. Teraz wystarczy jechać na lotnisko i jak ktoś jest cierpliwy, może jeździć cały dzień na jednym kole.
2. Teraz taka mała ciekawostka. W drugim mieście przy barze gdzie stoi harleyowiec i jego motocykl. Wsiadamy na maszynę, wciskamy i puszczamy R2 i L2 naraz, aby zrobić prześwietlenie właścicielowi.
3. Sposób na szybszą jazdę na motorze: podczas jazdy pochylamy Tommy'ego do momentu, aż usłyszymy, że motor przyśpiesza. Nalepiej używać tego w kombinacji z mocniejszym wybiciem.
4. Sposób na mocniejsze wybicie: chwilkę (a właściwie w czasie - trzeba wyczuć moment) przed wybiciem robimy wheelie.
5. Aby zrobić piruety na motorze w powietrzu należy znaleźć jakaś skocznie, z której wybijamy się z ziemi (najlepiej unikalny). Następnie rozpędzamy się i po wybiciu trzymamy dół lub dół z którymś kierunkiem. Motor powinien się fikuśnie obracać, a gdy dobrze wylądujemy może wyjść triple insane stunt.
6. Nieskończone two wheels. Najpierw potrzebny nam będzie odpowiedni samochód. Według mnie najlepiej do tego celu nadaje się Manana. Staramy się przekoziołkować tak, aby samochód stanął na dwóch kołach, a następnie manewrujemy w miejscu. Można tak sterczeć ile się chce, ale jest mały problem - nie zawsze wychodzi.
7. Na lotnisku można spotkać jeżdżące samochody. Raz w jednym z nich spotkałem 4 osoby. Może to nielegalne wyścigi?
8. Przed barem z pierwszego punktu jest sklep z dwoma szybami. Za jedną z nich, tą po prawej stoi (nie zawsze) motor PCJ 600.
9. Pamiętacie budynek, który został wysadzony w misji z helikopterami bombami? No więc jedźcie do niego i gdy już będziecie przy nim to gaz do dechy po schodach i nie skręcajcie tylko jedźcie przed siebie. Niezłe nie? Działa na każdym piętrze.

Pozdrawiamy

GTA 3 na Xboxa!

Oto pierwsze shoty z GTA3 na Xboxa, która ukaże się pod koniec roku w komplecie z... Vice City! Posiadacze maszyny Billa zacierają ręce z radości...



MOBILE ARENA

Nowa zaJAVkA czyli gry na komórki i inne dziwadła

Kontynuujemy podróż w świat debil... Erm, mobilnych gier. Już za parę dni nastąpi światowa premiera N-Gage, dlatego te wydanie MA zdominowane jest wiadomościami właśnie z tego frontu. [OG]

Konferencja i pierwsze pewne wieści

Dziewiątego września dwóch szpiegów z krainy deszczowców wysłanych z redakcji Neo Plus w towarzystwie powabnych pań zaszczyciło swoją obecnością konferencję prasową zorganizowaną przez Nokię. Impreza odbyła się w ciekawej lokacji, bo w forcie, a raczej tym co z niego zostało. DJ grał, pewien aktor udzielający się w „Plebani" prowadził spotkanie, na chwilę pokazał się nawet szef Cenegi. Sałatki wypróbowane, napoje również, grill niczego sobie. Fachowa impra. Trochę młodzieżowa jak na konferencję dla prasy, ale nie czuję się jeszcze starym wygą, więc nie narzekam. Można było nawet wygrać własnego N-Gage. Przed sceną oraz na zawiłych korytarzach ustawiono standy z N-Gage i każdy, kto chciał mógł w dowolnej chwili wypróbować kilka tytułów. Niestety zabrakło największych asów w rękawie Nokii – Tomb Raidera i Tony'ego, czy Pandemonium. Były tylko drugoligowe tytuły, od Moto GP w dół. Za to na pewno wiemy ile będzie kosztował u nas N-Gage w sprzedaży detalicznej. Dokładnie 1699 PLN i będzie dostępny w sieci Empik oraz Media Markt, o dystrybucję gier zatroszczy się zaś Cenega.

Ale gry na kartach MMC to nie wszystko. N-Gage obsługuje przecież Javę. Plus GSM, jako pierwsza w Polsce sieć przy współpracy z portalem gier Jabler.com wprowadziła do sprzedaży takie gry. I jak, donoszą nam oficjele z Plus GSM publikacja gier na mobilną konsolę N-Gage, odbywa się już w dzień po konferencji prasowej! ***[Chochlik Drukarski: Phi. Szumne wprowadzenie gier na N-Gage jest niczym innym, jak dodaniem nowej zakładki na stronach internetowych i przeniesienie do niej gier z platformy series 60]***

Prezentacja N-Gage w Warszawie

Kto spółkuje z Nokią?

Nokia ogłosiła zawarcie umowy z Electronic Arts. A wiceprezes ds. wydawniczych w Ameryce Północnej w firmie EA - Nancy Smith powiedziała: "Planujemy wykorzystać wszystkie wspaniałe funkcje konsoli Nokia N-Gage". I widząc ich dotychczasowe dokonania wierzę mu na słowo.

Za to Ilkka Raiskinen (wiceprezes ds. rozrywki i multimediów Nokii) odpowiedział: "Współpraca z wiodącym wydawcą, takim jak EA, ma duże znaczenie dla długofalowego sukcesu konsoli Nokia N-Gage".

Oprócz EA swoja poparcie dla N-Gage potwierdziły następujące firmy: Activision, Eidos, Gameloft, Taito, THQ i Sega. Zapowiada się coraz ciekawiej.

N-Gage Arena

Czy można grać wszędzie i z każdym? Już tak. Od 7 października, dzięki wprowadzonej przez Nokie usłudze N-Gage Arena. Dostępna przez Internet na całym świecie N-Gage Arena będzie centrum spotkań wirtualnej społeczności graczy, którzy będą mogli dzielić się doświadczeniami, poznawać przyjaciół i przeciwników do gry. Dostępne materiały będzie początkowo można pobierać bezpłatnie, co umożliwi graczom zapoznanie się z ofertą witryny. Korzystanie z usługi będzie się jednak wiązać z transmisją danych, która podlega opłatom zgodnym z taryfami operatorów sieci (ciekawe, jak rozwiążą to polscy operatorzy?). Ale to nie wszystko. Będą fora dyskusyjne, tabele rekordów, ułatwienia dla graczy, możliwość publikowania swoich rekordów czy widowiskowych fragmentów gry, oraz duchów swojej postaci.

Graj na N-Gage za kasę!

Na [www.n-gage-special-forces.com] znajdziecie nietypową ofertę. Oczywiście niedostępną dla Polaków, ale to tylko taka ciekawostka, jak można promować nowy produkt, niekoniecznie konsolę przenośną. Misja jest następująca: ochotnik dostanie N-Gage i ma za zadanie pokazywać się z nim w miejscach publicznych. Grać w centrach handlowych, na ławeczce, w akademiku. Najlepsze jest to, że Nokia przysponsoruje śmiałka żywą gotówką. Głupie? Bynajmniej. Działa tu sprytny kruczek psychologiczny, który można zamknąć w jednym zdaniu: „Jak wszyscy to mają, to musi coś w tym być".

Komórkowi Spider-Man i Lara

Tego pierwszego dopiero zapowiedziano, ale powinien się pojawić już za miesiąc. Za produkcję wzięło się studio Indiagames. Wszystko licencjonuje Marvel i Activision. Będzie to zwykła platformówka, akcja będzie miała miejsce w Nowym Jorku, a walczyć przyjdzie nam z opryszkami Green Goblina. Nie zabraknie wspinania się po wieżowcach, skakania, bujania się na sieci. Lara jest kolejną postacią, która wyląduje na komórkach. Tomb Raider: The Osiris Codex jest pierwszą z trzech części, które ukażą się w Javie. Będzie to platformówka, w której Lara jak zwykle będzie biegać, skakać i strzelać do brzydkich i złych nieprzyjaciół. Oto modele telefonów, na których będzie dostępna: Sharp: GX10, GX20; Nokia: 3650, 7650, 7210, 6200; Motorola T720. Rzućcie okiem na **[www.tombraidermobile.com]**

Sony Ericsson T300 i T310

Telefony te to praktycznie ta sama konstrukcja, co T68i. Czyli mają te same funkcje, ale niestety dziedziczą także minusy. T310 o T300 różni się właściwie tylko obudową i delikatnie poprawionym oprogramowaniem.

- **Charakterystyka:**
Ekran: 101x80 (słabe odświeżanie, tylko 256 kolorów)
Klawisze: małe, ale wygodne
Pamięć: wewnętrzna 1 MB, nie można rozszerzać
Wybór gier: duży, ale tylko w Mophunie, standardowo wgrany jest Tony Hawk Pro Skater 4 (T310)
- **Inne:**
- bardzo dobra polifonia (to trzeba usłyszeć!)
- port podczerwieni
- możliwość podłączenia cyfrowego aparatu fotograficznego
- **Ciekawostki:**
- klient e-mail
- Wap 2.0
- książka adresowa z przypisywaniem zdjęć
- **Plusy:** dobre wgrane gry, relatywnie tani
- **Minusy:** odziedziczone wady poprzedników, brak Javy, brak Bluetooth

Nokia Game

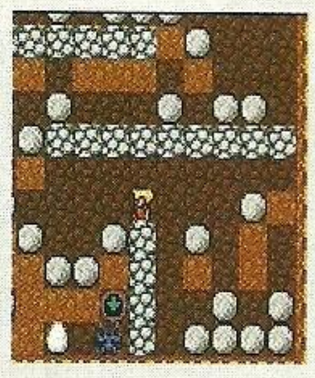
Jak co roku Nokia organizuje swoją obejmującą trzydzieści pięć krajów zabawę, tym razem będzie się jednak trochę różniła:

Pierwszy etap Nokia Game 2003 stanowi gra internetowa, którą można pobrać z witryny **[www.nokiagame.com]** lub otrzymać na karcie pamięci, która od 7 października 2003 roku będzie przez pewien czas dołączana do pakietów z N-Gage na terenie Europy i Afryki. Nokia Game, rozgrywana przy użyciu telefonów komórkowych, obejmuje trzy elementy: grę Flo Boarding, czaty z innymi graczami, a także możliwość spotkania i porozmawiania z Flo, wirtualną bohaterką tegorocznej edycji. Aby wziąć udział w tym etapie, należy mieć N-Gage lub Nokia 3650. Drugi etap rozpocznie się 19 listopada i potrwa 10 dni, podczas których za pomocą Internetu, SMS-ów, poczty elektronicznej, czatu i połączeń IVR (interaktywna odpowiedź głosowa) będzie trwać wymiana informacji, a gracze będą otrzymywać wskazówki i instrukcje. Osoby, które chcą wziąć udział w grze, muszą mieć dostęp do Internetu, adres e-mail i telefon komórkowy.

Nagrody są bardzo smakowite! Po zakończeniu gry 50 najlepszych graczy w Polsce dostanie w nagrodę N-Gage. Ponadto 20 członków Club Nokia z najlepszymi wynikami, którzy znajdą się w finałowej 50-tce wszystkich laureatów Nokia Game, otrzyma gratis od Club Nokia 2 gry na N-Gage. Udział w grze Nokia Game 2003 jest bezpłatny. Nie ma też żadnych ograniczeń wiekowych, ale osoby niepełnoletnie muszą uzyskać zgodę swych opiekunów na włączenie się do zabawy. Rejestrowanie uczestników gry rozpoczyna się 12 września 2003 roku. Tadaam!

Gry, gry, gryyyy!

Caveman



Zasady gry są bardzo proste. Jesteś jaskiniowcem kopiącym w ziemi tunele i zbierającym monety. Przeszkadzają w tym opadające kamienie oraz potwory czające się w pewnych miejscach. Po zebraniu wszystkich monet otwiera się przejście do następnego poziomu. Zgrabne połączenie akcji z grą logiczną. Caveman oferuje bardzo przyjemną i przejrzystą grafikę oraz dobrze rozwiązane sterowanie. Jaskiniowiec reaguje bardzo sprawnie, co ułatwia sprawę. Aby pokonać późniejsze poziomy należy przyswoić kilka prostych zasad. Na przykład to, że głaz stoczy się jeśli wykopiemy obok niego tunel. Gra ma wystarczającą liczbę poziomów, aby wypełnić rozrywką naprawdę długą podróż. Co ciekawe po przejściu danego poziomu jest to zapisywane w pamięci telefonu i da się potem od razu do niego przejść wybierając w menu. Zero kodów. To się chwali. Dobra robota.

Producent: Macrospace
Ocena: 7/10

Cannons

Na planszy znajdują się dwa czołgi – gracza i kierowany przez komórkę. Teren jest górzysty i poryty gęsto drzewami. Cel – zniszczyć pojazd przeciwnika. Kierujemy nachyleniem lufy oraz siłą strzału. Przed wykonaniem ataku należy zwrócić uwagę na kierunek i siłę wiatru, ponieważ jest on nawet w stanie zawrócić pocisk i spowodować, że spadnie na nas. Siła wybuchów jest raczej mała, ale wystarczy, aby jednym trafieniem wykończyć wrogą maszynę. Można zwiększać siłę wybuchu poprzez trafienie w spadające na spadochronach bonusy. Wtedy jest o wiele łatwiej. Liczba poziomów jest praktycznie nieograniczona, ponieważ przed zabawą ukształtowanie terenu i ustawienie czołgów jest generowane losowo. To znakomicie wydłuża czas zabawy nawet do kilkunastu godzin. I uwaga! W Cannons znalazł się tryb dla dwóch graczy! Wystarczy po wykonanym strzale podać telefon koledze.

Producent: Macrospace
Ocena: 8/10

Combat Tank Attack

Uch, druga gra z czołgiem w roli głównej. Tu chodzi o to, aby zestrzelić określoną liczbę spadochroniarzy oraz samolotów i spodków kosmicznych. Za każdy wyeliminowany obiekt dostajemy pewną liczbę punktów, tak więc można ustanawiać coraz to lepsze wyniki. Choć na początku może wydawać się, że rozgrywka nie jest zbyt wymagająca, to na wyższych poziomach może dać ostro w kość. Aby zestrzelić szybko poruszające się maszyny należy przewidzieć ich położenie i wziąć odpowiednią poprawkę. Niestety CTA wypada zdecydowanie najsłabiej i przykuwa uwagę na stosunkowo krótko. Nie można zapisywać stanu gry, a zabawa w pewnym momencie może zirytować, ponieważ w większości opiera się na szybkości klepania w klawisze oraz sprawnym przesuwaniu czołgu. Starczy na krótszą podróż lub oczekiwanie na dziewczynę w parku.

Producent: Tira Studios
Ocena: 6/10

LOGOSY

Do telefonów Nokia i Siemens

Aby otrzymać logo do swojego telefonu wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

Gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0076.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

Gdzie literki XXXX symbolizują loga - mogą to być numery od 0001 do 0076, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

Cabela's Deer Hunt 2004 — PS2, Xbox

Rentgen
Aby odkryć widok rentgenowski wystarczy raz ukończyć całą grę.

Summer Heat Beach Volleyball — PS2

Czity
Wpisz jedno z podanych haseł w cheat menu:
Wyłącz strzałki: Whine
Wysoka grawitacja: Zippy
Wysokie głosy: Mouse
Niska grawitacja: Space
Basowe głosy: Horse
Wirujące łebki: Exosz
Wszystkie akcesoria: Werit
Wszystkie bonusy z Beach House'u: Mypad
Wszystkie postacie: Peeps
Wszystkie poziomy trudności: Champ
Wszystkie miejscówki: 80Day
Wszystkie mini-gry: Major
Wszystkie filmiki: Musak
Wszystkie kostiumy/szorty: Greed
Wszystkie trailery: Gamon
Kokosowa piłka: Milky
Plażowa piłka: Hot 1

Artemis
Aby odkryć Artemis przejdź Arcade Mode oraz mecz dodatkowy na poziomie Expert.

Dummy
Aby odkryć Dummy przejdź wszystkie turnieje na poziomie Medium.

Enigma
Aby odkryć Enigmę przejdź wszystkie turnieje na poziomie Hard.

Hephestus
Aby odkryć Hephestus przejdź Arcade Mode oraz mecz dodatkowy na poziomie Hard.

Incognito
Aby odkryć Incognito przejdź wszystkie turnieje na poziomie Expert.

Mannequin
Aby odkryć Mannequina przejdź wszystkie turnieje na poziomie Easy.

Tina
Aby odkryć Tinę ukończ Training Mode.

Romance of the Three Kingdoms VIII — PS2

Lepsze stworzone postacie
Uzyskaj 100% zebranych przedmiotów aby uzyskać możliwość tworzenia lepszych postaci.

Dodatkowe wizerunki stworzonych postaci
Uzyskaj 100% ukończonych event'ów.

Ukryci oficerowie
Stwórz nowego oficera i wpisz mu jedno z podanych poniżej imion. W ten sposób stworzony oficer będzie miał ustalone odgórnie statystyki.

Abraham Lincoln, Albert Einstein, Ben Franklin, Benedict Arnold, Davy Crockett, Jedidiah Smith, Jim Bridger, John Adams, John Henry, Kit Carson, Patrick Henry, Paul Bunyan, Paul Revere, Pecos Bill, Red Cloud, Sam Houston, Sitting Bull, Thomas Edison, William Cody, William Seward

P.N.03 — GCN

Różne zakończenia
Przejdź grę na Normal aby uzyskać nowe zakończenie (lepsze niż na Easy) oraz nowy ekran tytułowy. Analogicznie przejdź grę na Hard z oceną przynajmniej Regular aby uzyskać najlepsze z możliwych zakończeń.

Blackbird Suit
Przejdź grę na Easy lub Normal.

Hard Mode
Przejdź grę na Easy lub Normal.

Papillon Suit
Dwukrotnie przejdź grę używając tego samego save'a aby zdobyć Papillon Suit.

Otogi: Myth of Demons — Xbox

2nd Play
Przejdź grę raz aby odblokować opcję 2nd Play, w której możesz jeszcze raz pokonać grę zachowując wszystkie bronie i przedmioty z poprzedniej zabawy. Postać zyskuje również możliwość niszczenia mocnych obiektów atakiem umiejscowionym pod przyciskiem B, a także ma wyższe statystyki.

Przeciwności
Ataki magiczne na postacie z przeciwstawnych aspektów (Houses) zadają dwukrotnie więcej obrażeń, a ataki na przeciwników z tego samego aspektu (Houses) zadają ich o połowę mniej.
Byakko (Chimera) jest przeciwstawne do Soryu (Dragon)
Genbu (Butterfly) jest przeciwstawne do Suzaku (Phoenix)

Przedmioty
Prayer Beads: Przejdź Chilled Moon (poziom 16) z czasem 1:10 lub lepszym.
Needle of Fury: Przejdź Clouded Moon (poziom 6) w czasie poniżej jednej minuty.
Providence Mirror: Można je znaleźć na samym końcu poziomu 16. (A Chilled Moon) za czerwoną bramą. Za bramą zeskocz z podestu – pod nim znajdziesz Providence Mirror.
Sutra of Aggression: Przejdź Kudara in Floating Tower (Poziom 9).

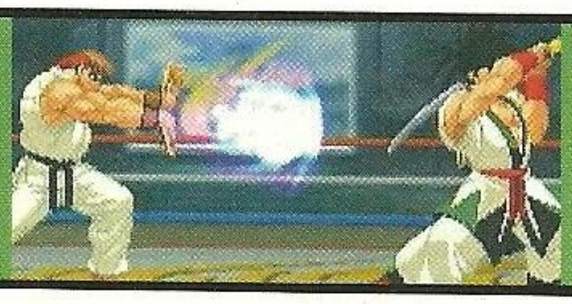
Magia
House of Soryu Level 1: Po zabiciu jednego ze Staff Ravens w Forbidden Mansion (Poziom 2).
House of Soryu Level 3: Przejdź Golem's Ravine (Poziom 19) w czasie poniżej dwóch minut.
House of Suzaku Level 2: Do znalezienia na poziomie Eternal Night (Poziom 17) blisko bramy na szczycie urwiska na początku poziomu.
House of Soryu Level 3: Przejdź Lair of Fire (Poziom 22) w czasie 1:39 lub lepszym.
House of Byakko Level 1: Do znalezienie w studni na końcu pierwszej ścieżki poziomu 4 (Ancient Captial).
House of Byakko Level 3: Przejdź Inner Sanctum (Poziom 20) w czasie 1:39 lub lepszym.
House of Genbu Level 2: Do znalezienia w jednym z 'koksowników' ustawionych koło kolumn na klifie na poziomie 15 (Sea of Fire).
House of Genbu Level 3: Przejdź Canyon of Death (Poziom 23) w czasie 1:39 lub lepszym.

Bronie
Training Sword: Wykonaj czterystuciosowe combo w Sprit Wood (Poziom 11).
Punisher: Do znalezienie u podstawy wzgórza (po prawej, tam gdzie spotykasz bossa) na poziomie 6 (A Clouded Moon).
Sword of Voracity: Zabij 60. wrogów na Poziomie 26. (Valley of Prayer).
Thunder: Do znalezienia na poziomie 22. (Lair of Fire) pod mostem pomiędzy środkową wyspą a statuą.
Golden Dragon: Do znalezienie w wąskim przejściu na początku Inner Sanctum (Poziom 20).
Holy Staff: Przejdź Sea of Fire (Poziom 15) z czasem 2:47 lub lepszym.
Dragon Point: Zabij 30. wrogów na poziomie Restless Sea (Poziom 7).
Ogre's Horn: Pokonaj Blaze Ogre'a na początku poziomu Darkfire Cave (Poziom 18).
Staff of Duality: Do znalezienie na poziomie Forest of Wind (Poziom 24). Szukaj małego przejścia w pniu drzewa, znajdziesz ją po drugiej stronie, nad wyjściem.
Dragon Staff: Ukończ Palace of Gold (Poziom 5) z czasem 3:20 lub lepszym.
Butterfly Staff: Zniszcz rośliny rosnące po lewej stronie na początku The Green Cave (Poziom 10). Jedna maskuje sekretne przejście, w którym znajdziesz Butterfly Staff.
Black Swallow: Do znalezienia na początku Canyon of Death (Poziom 23). Gdy tylko poziom się zacznie, zawróć i wejdź w niszę. Tam zabij Death Serpent'a i zabierz Black Swallow.
Jaws of Mountain: Do znalezienia w Spirit Wood (Poziom 11). Podążaj wąską ścieżką po prawej, zaraz za startem poziomu i przejdź przez most, a znajdziesz poszukiwany przedmiot.
Rune Scimitars: Wykonaj minimum dwudziestociosowe combo w Mountain Gates (Poziom 3).
Moonlight Sword: Uwolnij wszystkie dusze na pierwszych 28. poziomach.
Skylarks: Przejdź Poziom 14 w czasie poniżej dwóch minut.
Orchid Malevolence: Zabij Hydrę na Poziomie 25.

Buffy the Vampire Slayer Chaos Bleeds — Ps2, Xbox, GCN

Areny do multiplayera
Cemetery: Ukończ Mission 2 z oceną Slayer.
Initiative: Mission 8 z oceną Slayer.
Quarry: Mission 11 z oceną Slayer.

Postacie do multiplayera
Wampir: Ukończ Mission 1 z oceną Professional.
Wampirzyca: Mission 1 z oceną Slayer.
Szkielet zombie: Mission 2 z oceną Professional.
Demon zombie: Mission 3 z oceną Professional.
Tara: Ukończ Mission 3 z oceną Slayer.
Nietoperzobestia: Mission 4 z oceną Professional.
Diabeł zombie: Mission 4 z oceną Slayer.
Materani: Mission 5 z oceną Professional.
Faith: Mission 8 z oceną Professional.
Zombie: Mission 9 z oceną Professional.
Kakistos: Mission 9 z oceną Slayer.
Abominator: Mission 10 z oceną Professional.
Chainz: Mission 10 z oceną Slayer.
Goryl zombie: Mission 11 z oceną Professional.
Joss Whedon: Mission 12 z oceną Professional.
Chris: Mission 12 z oceną Slayer.



FIGHT CLUB

Krew i honor czyli wszystko o konsolowych fighterach

Zaczynamy opis postaci do Soul Calibur 2. Sugestie i komentarze mile widziane [OG's Squad]

Soul Calibur II

Moja teoria brzmi następująco: każda walka jest podzielona na kilka części. Jest początek, podczas którego należy przeciwnika zaskoczyć szybkim ciosem o dość dobrym zasięgu i modlić się, żeby doszedł celu zanim sami zostaniemy trafieni. Są momenty, kiedy przeciwnik leży, stoi pod ścianą lub nad przepaścią – wtedy mamy przewagę i musimy się nauczyć ją wykorzystywać. I w końcu są chwile, kiedy jeden z zawodników lub obaj mają bardzo mało energii, albo sami jesteśmy w tarapatach z różnych powodów. Co wtedy zrobić, jakiej techniki użyć? Na te pytania, choć nie zawsze wprost postaram się odpowiedzieć opisując kolejne postacie z Soul Calibura II. Rozumiem, że podstawowe techniki macie już opanowane.

Oznaczenia:
Pogrubienie oznacza przytrzymanie przycisku.
→ - kierunki
8WR – tzw. 8 way-run, czyli swobodne poruszanie się we wszystkich kierunkach.
A – ciecie poziome
B – cięcie pionowe
K – kopnięcie
G – obrona
Mała litera – delikatne muśnięcie przycisku

Astaroth

Kochany gigant z toporem pod pachą. Nie bawi się w wyszukane i widowiskowe techniki, tylko brutalne, proste ciosy oraz mocne rzuty. A mimo to Astaroth to postać z rodzaju wymiataczy-wgniataczy, a jednocześnie mistrz przeciągania oraz mocarnych rzutów.
Walkę radzę zaczynać czymś z kopyta (→→ + A) lub przeciągnąć jakiś prosty cios trzymając do oporu A lub B. Wtedy Astaroth chwilę się podładuje, a jego cios będzie miał większy zasięg i siłę.
Macie ochotę uziemić szybkiego oponenta, nic prostszego: →→ **A** B lub ←←**B**, lub jak chcecie wejść mu na twarz to proponuję **K**, a potem ↓ A, ↓A+B lub ↓B+K - postawienie oponenta.
Po wyrzuceniu wysoko w powietrze wduś B+G – Ast złapie oponenta za nogę i zada mu trzy potężne ciosy w plecy, co wygląda rewelacyjnie.
Jeżeli przeciwnik jest przy przepaści szybkie →→ + B lub B **B** lub też → A B (jest doskonałym juggle starterem), powinno go wywalić z areny.
Jeśli stoimy plecami do przepaści, dobre na wyrzucanie jest A+K (lub A + **A**) po czym szybkie →→ + B. Lub jak kto woli prostsze wywalenie z baranka: →→ **K**.
Mało energii i jedyna możliwością jest wysadzenie oponenta z areny? Ustawcie się prawą łapą Asta do przepaści i wykonajcie ↓, dół-tył, ← A. Ast nabije przeciwnika na topór, rozkręci się i wyrzuci go wysoko w powietrze. Zazwyczaj oponenci lądują daleko za ringiem.
Chcecie nadziać na swojego kombosa szarżującego zawodnika? ↓, dół-tył, ← A A A A A A – Ast rozkręca się i praktycznie nic nie ma prawa przez to przejść.

Jeden z fajniejszych rzutów to ← **A+B** lub dół-przód B+K, B (rzadko stosowany).

Kombosy:
←K K K K
8WR ↑ lub ↓ A, A
←←↑ lub ↓ B, K
→ A, B
→→ **A** B
B→K

Jugglujące:
G+B←
8WR ↑ lub ↓ B
→→ B
→→K
8WR ↑lub↓ K
8WR ↑lub↓ B

Oszołamiające:
↓ A+B lub B+K
8WR ↑lub↓ B

Bronie:
Pierwszy procent oznacza ile broń zadaje obrażeń w stosunku do podstawowej broni. Druga cyfra, to ilość obrażeń, które odbierasz przy ataku oponenta (im mniejsza, tym lepiej). Niektóre bronie mają jeszcze dodatkowe właściwości, o nich będę pisał obok. Jeśli jest podana jeszcze jedna cyfra za strzałką oznacza to, że taką siłę mają uderzenie w kombosie.
1. 100 %, 100%
2. 100%, 100%
3. 100%, 130%, zadaje obrażenia nawet, gdy ciosy są blokowane
4. 70%, 70%
5. 120%, 100%
6. 120% → 100%, 100%, kiedy blokujesz i tak otrzymujesz trochę obrażeń
7. 130%, 100%, kiedy blokujesz i tak otrzymujesz trochę obrażeń
8. 100%, 100%, przy każdym ataku tracisz trochę energii
9. 120%, 100%, ciągle tracisz energię
10. 100%, 60%, przy każdym nie zablokowanym ciosie uzyskujesz trochę energii, nie można blokować
11. 80%, 120%

Mitsurugi

Nasz ulubiony ronin. Potrafi wymachiwać kataną jak nikt inny.
Zacznijcie rundę od →→ B lub B→, albo zmyłką ← B albo dół-tył **A**.
Stojąc blisko krawędzi warto spróbować dół-tył + A B. Mitsurugi przykucnie i wyrzuci oponenta w powietrze. A+K jest wręcz idealny do wysadzania klienta za burtę! Przy krawędzi powinniście również wypróbować ←K B.
Spójrzcie na dwie nietypowe postawy samuraja. Pierwsza charakteryzuje się tym, ze trzyma on miecz blisko twarzy wycelowany prosto w przeciwnika. Jest to Mist i zazwyczaj przechodzi się w nią wciskając → po kombinacji. Ciosy zyskują nowe właściwości. B idzie prosto na korpus, a A uderza wysoko. A B powoduje uderzenie na głowę, po którym następuje nabicie

przeciwnika na miecz i wykopanie go w tył. Wykonanie A+B daje doskonałą okazję do rozpoczynania juggli. B+K powoduje schowanie miecza, czyli przejście w pozycję Relic. Można w nią przejść również ←← **A** (lub inną kombinacją, która będzie zakończona **A**) lub ← A+B – samo przejście. Wciśnięcie A lub B wywoła szybki atak. B – Mitsurugi odejdzie w bok i uderzy na głowę. Wciskając A+B chwilę załaduje i wykona potężne cięcie – Bill of Fire. B+K – prosta kombinacja, ale zadająca dużo obrażeń. Raczej odradzam używania kB, ponieważ po jej wykonaniu można się znaleźć niekoniecznie tam, gdzie byśmy chcieli.
Na koniec pobawmy się z techniką Full Moon (FM), podczas której ronin podnosi miecz do góry i chwilę markuje, czekając na nasze dyrektywy. FM wykonuje się → B+K. Jeśli je przetrzymamy, Mitsurugi urwie w połowie doskoczy kilka kroków i zada proste cięcie od góry. Jeśli tylko wdusimy → B+K i w trakcie zamachu wciśniemy B Mitsurugi machnie mieczem jeszcze raz i spuści gigantyczne cięcie. Jeżeli po → B+K puścimy A, to samuraj złoży się, obróci i wytnie mieczem w poziomie.

Kombosy:
→ A A
→ B, przód-góra, →→ B B
→→ B B **B**
↓K B→
→ B B **B**

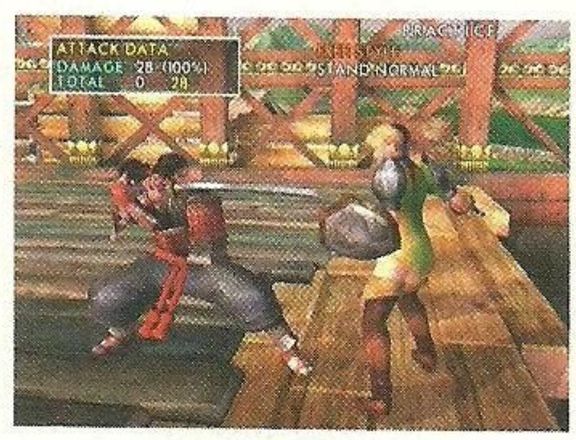
Jugglujące:
↓, dół-przód, → B
→ B, przód-góra, ←← B

Oszołamiające:
→→ A+B
→→ K
8WR ↑ lub ↓ B
→→ A+B

Bronie:
1. 100%, 100%
2. 130%, 100%
3. 100%, 100%
4. 100%, 120%, większy zasięg
5. 100%, 70%
6. 120%, 100%, przy każdym ataku tracisz trochę energii
7. 100%, 135%, zadaje obrażenia nawet, gdy ciosy są blokowane
8. 130%, 80%
9. 150%, 100%, ciągle tracisz energię
10. 175%, 50%, nie można blokować
11. 80%, 120%

Cassandra

Cóż Cassandra to nie Sophita, ale musi nam wystarczyć. Jest bardziej zwinna niż jej poprzedniczka i to jest jej duży plus. Ale ma za mały zasięg i jest za wolna, aby można było liczyć na dobry i zaskakujący wstęp. Polecam raczej od samego początku obchodzić oponenta i szukać dziur w jego obronie. A kiedy ją znajdziecie, zaaplikujcie mu najprostsze A B B, lub A B K.



Dość mocną stroną Cassandry są podbicia i szybkie nogi. Zatem zacznijcie od opanowania dół-przód A B, najlepiej przy ścianie lub przepaści, ponieważ ta kombinacja wybija dość daleko. Łatwo również wyrzucić oponenta ←← A B lub →→ A+B.
↓, dół-tył, ← B jest wspaniałą techniką na szybkie ataki wroga. Najpierw Cassandra obracając się wokół własnej osi odbija do tyłu, po czym bardzo szybko doskakuje i atakuje cięciem z góry.
↑**A+B** – Gaia Quake jest dość ciekawą techniką, choć ryzykowną. Cassandra kuca na chwilę i ładuje się, po czym wyskakuje w powietrze do przodu i spada na przeciwnika. Ale nawet jeśli nie trafi, a spadnie w jego pobliżu to wywoła falę uderzeniową, która co prawda nie wywoła obrażeń, ale spowoduje, że przez chwile nie będzie mógł wykonać ataku, co daje dużą przewagę. Jest to doskonała technika na wstających oraz postacie powolne, o dużym zasięgu, ponieważ dystans, który Cassandra pokonuje jest znaczny. Wróćmy na chwilę do nóg. ↑ K K – szybka odpychająca oponenta kombinacja. I nie zapominajcie o góra-tył K, które jest najłatwiejszym sposobem na wywalenie z ringu.
Jedziemy dalej. ←← bA (Heaven's Guardian) to ładny specjał, choć nie ma żadnych rewelacyjnych właściwości.
Na zakończenie proponuje przećwiczyć Guardian Wings (↓ b B↑ B A A). Jest to jeden z najbardziej zgrabnych kombosów w grze. Cassandra wybija oponenta w powietrze, sama wyskakuje i okręcając się wokół własnej osi zadaje kilka ciosów. Podobny kombos znajduje się poniżej.

Kombosy:
←← **A** A
←← **A** B
→→ B B
↓ bB↑ B A K
B↓ B B B K
↓ B B K

Oszołamiające:
→→ G+B
←← B+K
bA A A
B →**B**

1. 100%, 100%
2. 130%, 100%
3. 100%, 140%, zadaje obrażenia nawet, gdy ciosy są blokowane
4. 75%, 70%,
5. 130%, 100%, zadaje obrażenia nawet, gdy ciosy są blokowane
6. 100%, 130%,
7. 100%, 100%, energia odnawia się
8. 100%, 100%, przy każdym trafieniu tracisz trochę energii
9. 162% (135%), 100%, przy każdym ataku tracisz trochę energii, ataki mają właściwości conterów
10. 135%, 70%, energia odnawia się, kiedy blokujesz i tak otrzymujesz trochę obrażeń
11. 80%, 120%

Zagraj jeszcze raz... albo dopiero teraz

Jeżeli jeszcze nie macie w swej kolekcji kilku największych hitów na PS2, to nadarza się świetna okazja, bo w Platynie właśnie ukazały się: The Getaway, Ratchet & Clank, WRC 2 Extreme oraz Kingdom Hearts. Co daje wielbicielowi niemal każdego gatunku okazję do znalezienie tytułu, który przypadnie mu do gustu. Dla odświeżenia pamięci przytaczam fragmenty recenzji tych gier i obdarzam je krótkim komentarzem oraz oceną w stosunku do najnowszych gier. [ziom]

Kingdom Hearts
Banan, Neo Plus 47 (listopad 2002) Ocena: 8.5

„Najpierw rzucam stop na Squalla, żeby za bardzo nie uszkodził mnie Gunbladem, w tym czasie Goofy atakuje tarczą Yuffie, a Donald nawala Firagą w zatrzymanego". ***Kingdom Hearts to rzecz unikatowa - pomieszanie świata bajek Walta Disneya i Square wyszło rzeczywiście świetnie.***

„Cały wic polega na tym, żeby gracze mogli odwiedzić wszystkie krainy znane z filmów Disneya – zarówno tych starszych jak i tych nowszych. Popływamy w brzuchu wieloryba, do którego trafił Gepetto w poszukiwaniu Pinokia, pobujamy się z Tarzanem na lianach. Posłuchamy tykania zegara w brzuchu krokodyla polującego na kapitana Haka, polatamy na dywanie Aladyna i przeprowadzimy małe dochodzenie, mające uniewinnić Alicję uwięzioną przez Królową Kier w Krainie Czarów. Kingdom Hearts to sympatyczna i prosta na pierwszy rzut oka przygodówka z elementami zręcznościówki. Na szczęście po krótkiej chwili okazuje się, że zapożycza sporo elementów z klasycznych rpg-ów Squaresoftu i odnajdujemy się w świecie pełnym sekretów, summonów, czarów, rosnących poziomów doświadczenia oraz coraz lepszych akcesoriów i broni.". ***Nic dodać, nic ująć – Banan zawarł w tym akapicie całą istotę Kingdom Hearts. Oprawa graficzna i dźwięk nadal robią całkiem dobre wrażenie, fabuła jest „nadspodziewanie lekkostrawna". Próżno szukać pozycji choćby odrobinę zbliżonych do produkcji Square.*** „Wszystkiego jest tu zabawy na 30-40 godzin. I nie robi sie zbyt nudno. Kingdom Hearts potrafi zwieść swoim dziecinnym wyglądem, ale to naprawdę dobra gra dla fanów konsolowych rpg-ów, którym znudziły się już turowe systemy walki." ***Kingdom Hearts praktycznie się nie zestarzało, przez rok, który upłynął od jej wydania – ocena pozostaje niezmieniona. Za cenę 119 złotych nie znajdziecie nic lepszego.***

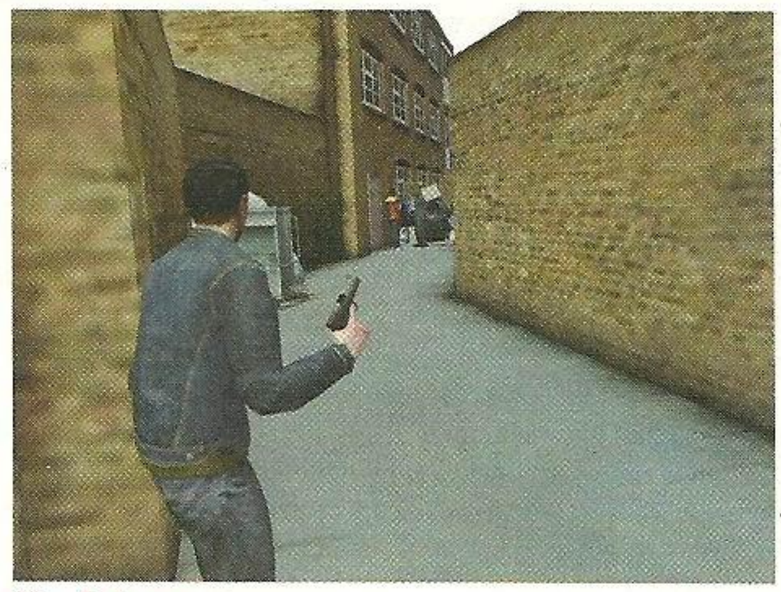
WRC 2 Extreme
Marcelius, Neo Plus 48 (grudzień 2002) Ocena: 9.5

„Jak wskazuje sam tytuł, autorzy z Evolution Studios, mieli do swej dyspozycji pełniuteńką licencję FIA World Rally Championship na sezon 2002 i to widać w każdym detalu. Począwszy od dynamicznego, świetnie zmontowanego i okraszonego ostrą muza intra, przez podobnie zrealizowane, krótkie zapowiedzi każdego wyścigu, aż po wszystkie zespoły fabryczne (Subaru, Citroen, Mitsubishi, Skoda, Hyundai...)" ***Wszystko się zgadza, ale WRC 2 nie ma tak lekkiego życia jak Kingdom Hearts. Niedawno ukazał się Colin McRae Rally 04, a na horyzoncie czai się już część trzecia wyścigów spod znaczka WRC, równie duża i najprawdopodobniej jeszcze lepsza. Jednak WRC II nadal ma kilka atutów – jest przede wszystkim bardzo obszerne.*** „Czeka na nas, uwaga, 126 (!) odcinków specjalnych (większość jest na początku ukryta) rozmieszczonych w czternastu krajach na czterech kontynentach. Niektóre z nich to prawdziwe potwory – jedzie się ponad sześć minut (a w Grecji nawet około 10), co przy wielkich emocjach i pracy fizycznej (szczególnie na kierownicy z Force Feedbackiem) i umysłowej, jaką trzeba wykonać podczas przejazdu jest naprawdę wyczerpujące." ***Czyli zabawy jest sporo, a że do wydania części trzeciej nadal pozostaje trochę czasu warto się chyba zastanowić nad zakupem WRC 2, bo gra ma jeszcze inne atuty – świetną, fotorealistyczną grafikę jakby wyjętą wprost z transmisji rajdu w TV i nawet przy najnowszym Colinie nie wygląda kiepsko.***

„Najważniejsze jest jednak to, że ma naprawdę dobrze dopracowany model jazdy – samochód zachowuje się na trasie prawie jak prawdziwy. Toczymy ciężką walkę z warunkami na drodze i nie musimy się martwić, że bryka się rozbryka... no chyba, że nie nadążymy z manewrami, a jest to możliwe – niektóre trasy są tak kręte, że spaghetti wygląda przy nich na proste jak drut. Wszystko jest bardzo, bardzo dobre, ale... jest jeden ważny wyjątek – fizyka wypadków jest nieszczególna – fura lata i odbija się jak szalona, fajnie to wygląda, ale realistyczne nie jest. Może to wina podtytułu Extreme – ekstremalnie niedopracowane wypadki? Heheheh. Tak czy inaczej polecam WRC 2 z całego serca. Są to bez dwóch zdań najlepsze wyścigi rajdowe na PlayStation 2." ***Zgadzam się z przedmówcą, Choć obecnie Colin 04 nadrobił sporą część straty, ale chyba warto zastanowić się nad zakupem gry. Przed ukazaniem się trzeciej części WRC przyda się przecież jakiś trening. Ocena w dół, na 8.3, głównie ze względu na nadchodzący sequel.***

Ratchet & Clank
OG, Neo Plus 48 (grudzień 2002) Ocena: 9.0

„Dawno, dawno temu na odległej planecie, żył sobie Ratchet. Wiódł spokojne życie, aż do pewnego dnia, kiedy na jego drodze stanął Clank. Właściwie to nie stanął, tylko wyrżnął swoim stateczkiem niedaleko siedziby kotopodobnego stwora." ***Tak rozpoczyna się jedna z dwóch (obok oczywiście Jak & Daxter) najlepszych platformówek na PlayStation 2 i choć ukazała się prawie rok temu, to na rynku nie pojawiło się dotychczas nic, co mogłoby jej zagrozić. Tyle, że niedługo, bo w okolicy Świąt na rynek trafi część druga, której zapowiedź znajdziecie w tym numerze Neo Plus. Co jednak nie zmniejsza jej wartości, tak jak miałoby to miejsce w przypadku wyścigów, czy innej gry sportowej. Po prostu R&C się nie zestarzało, a jeżeli jeszcze nie graliście w ten tytuł, to naprawdę ciężko o lepszą okazję – warto przed zakupem sequela poznać wcześniejsze przygody sympatycznej dwójki bohaterów.*** „Świat Ratchet to jedno wielkie uniwersum, w którym znajduje się ponad dwadzieścia planet. [...] Każdy świat jest odrębnym wielgachnym poziomem. Właściwie to trudno nazwać to poziomem. To nie jest już kilka platform, po których Ratchet będzie skakał z Clankiem uczepionym na plecach. To są tętniące życiem metropolie, których tak naprawdę zwiedzamy mały fragment." [...] „I tu dochodzimy do prostego wniosku, Ratchet & Clank nie jest czystą platformówką. To mieszanina platformówki ze strzelaniną, okraszona elementami przygodowymi. To ewolucja." ***Trudno się nie zgodzić, R&C wyznaczyło nowy kierunek w platformówkach – W Jak II będzie można strzelać, a w drugim Ratchecie strzelania będzie jeszcze więcej. Ale Ratchet pierwszy zachwycał także grafiką.*** „Pierwsze wrażenie, jakie wywołuje R&C jest niesamowite. Patrzymy na przeogromne przestrzenie i nie możemy się nadziwić, że to wszystko śmiga tak płynnie." ***Fakt, Ratchet nawet teraz może się podobać, więc nie ma co się dłużej zastanawiać.*** „Ma wszystko czego można zapragnąć. Śmieszną, acz wciągającą fabułę, oryginalne rozwiązania, przyjemnych bohaterów, których można polubić już w ciągu kilku minut. [...] Lubicie platformery? Wystarczy pójść do sklepu i wycedzić te dwa słowa.". ***A wspomniane przez OGiego słowa nie zestarzały się zbytnio - ocena na 8.8, ale tylko dlatego, że sequel jest blisko. Warto.***



The Getaway
Gangsta, Neo Plus 49 (styczeń 2003) Ocena: 9.3

„Naszym pierwszym bohaterem zostanie Mark Hammond. Mark jest byłym rabusiem, specjalizującym się w napadach na banki, który po odsiadce wychodzi na prostą, postanawiając porzucić ryzykowny fach i zostać z żoną i synkiem. Niestety, Charlie Jolson, ojciec przestępczego półświatka Londynu ma co do niego inne plany. [...] Zleca więc porwanie jego syna, aby zmusić go do pełnej współpracy i zagwarantować sobie bezpieczeństwo. Niefortunnie, podczas napaści, zostaje zastrzelona żona Marka, co nie tylko dodaje scenariuszowi dodatkowych rumieńców, ale doskonale tłumaczy niepohamowaną wściekłość, niezbędną do stawienia czoła ludziom Jolsona." ***Tak zaczyna się jeden z największych hitów tego roku i jedna z najlepszych, a przy okazji najbardziej brutalnych gier na PlayStation 2. Jej wartość nie uległa zmniejszeniu, bo następne gry „gangsterskie" nadal się nie ukazały, a jedyną konkurencją na rynku jest GTA: Vice City. Dużo samochodowych pościgów i ucieczek, mnóstwo niecenzuralnych słów, krew, strzelaniny, przestępcy i stróże prawa.*** „Miasto żyje własnym życiem. [...] autorzy chwalą się zdgitalizowaniem na potrzeby gry iluś-tam kilometrów kwadratowych Londynu [...] Brak jakiejkolwiek mapy nie ułatwia sprawy, ale taki już są założenia The Getaway. Realizm. Realizm na każdym kroku. Nikt nie prowadzi nas za rączkę, a przynajmniej postarano się by nie było tego widać." [...] Walka wygląda jak w najlepszych filmach akcji. Chowanie się za elementami otoczenia, szybka wymiana ognia, możliwość strzelania na ślepo przez wystawienie zza muru tylko ręki z bronią (!) prucia z dwóch spluw w stylu Desperado [...]." ***Tak, tak The Getaway to nie jest gra dla dzieci, bardzo dobra, realistyczna grafika, mnóstwo ultrabrutalnych scen, przy których od razu nasuwa się skojarzenie z „Chłopcami z ferajny", czy innymi mafijnymi filmami. A po przejściu misji Marka Hammonda pojawia się możliwość wcielenia się w postać Franka Cartera. „Londyński odpowiednik Brudnego Harry'ego" jak to ładnie ujął Gangsta, oddaje w pełni jego metody operacyjno-śledcze. The Getaway w ogóle się nie zestarzało, więc ocena pozostaje niezmieniona – 9.3, a 119 złotych, które trzeba wyłożyć na ten tytuł to naprawdę taniocha.***

neon

felietony . zajawki . radosna twórczość czytelników

Nie spać, kochani. Oryginalne gry w wersjach promo czekają na autorów najciekawszych artykułów do Neona. Tyle osób chce współpracować z N+ - no to przecież macie idealną okazję nas przekonać do swoich dzieł. Przykładem niech będzie Matt - miesiąc temu zadebiutował w Neonie... I został wessany do redakcji. Do roboty. Adres: marcellus@neoplus.com.pl i gulash@neoplus.com.pl

Opowieści z krypty

W jednym z poważnych telewizyjnych programów mądra pani zapytała mądrego pana jak będą wyglądały gry komputerowe przyszłości. Co się stanie, kiedy grafika stanie się lepsza niż przedmioty w rzeczywistości?..

Pani miała ewidentnego pecha, bo akurat nic głupszego nie słyszałem w danym miesiącu, ale skłoniło mnie to do rozmyślań nie nad tym co będzie jutro, a raczej co może być na końcu ewolucji gier. Pierwsze przyszły mi do głowy eksperymenty ze szczurami, które sadzano w małych klatkach z jedną dźwignią. Ze szczytu głowy sterczała im wiązka kabli, biegnąca w górę, do komputera. Szczur miał w mózgu elektrody, wetknięte w ośrodki przyjemności. Owe ośrodki działają tak (w dużym uproszczeniu), że jeśli dotrze do nich impuls nerwowy – który w zasadzie jest słabym impulsem elektrycznym, to szczurek czuje się dobrze. Postawiono więc szczurka przed przyciskiem, który wciśnięty kazał komputerowi wysyłać impuls elektryczny wprost do ośrodków przyjemności. Badano czy szczurek się zorientuje i jak często będzie się stymulował. I jak sądzicie? Jak było? Życie gryzonia okazało się tyleż przyjemne, co krótkie. Wkrótce po tym, jak zorientował się do czego służy przycisk w klateczce, cała reszta przedmiotów, łącznie z poidełkiem i karmidełkiem przestała mieć znaczenie. Szczur zamęczył się na śmierć. Część badaczy była przerażona, druga oceniła, że to szczurek był za głupi. Zróbmy to samo z szympansami. I jak? Wyszło to samo. Podobno jakiś czas później ktoś próbował robić to na ludziach – chodzą pogłoski, że nie było mocnych i wszyscy jak jeden wpadali w szał wciskania przycisku.

Wracając jednak do pytania przewodniego. U podstawy tego, że gramy leżą jakieś potrzeby: chcemy, żeby grafika była ładna, żeby dźwięk był ładny, żeby ktoś z nami siedział. Ale w głowie mamy określone miejsca, które muszą zostać pobudzone, żeby powstało uczucie satysfakcji. Obawiam się zatem, że najfajniejsza i najnowocześniejsza gra na świecie nie będzie ani ładna, ani dopieszczona. Będzie się być może składać z jednego słabego impulsu powtarzanego co jakiś czas i sprzedawana będzie z nowym rodzajem kontrolera – hełmem. Wystarczy, że włożysz go sobie na głowę i... totalny odlot. Nic nie jest istotne, nie ma innych uczuć – tylko zadowolenie. Być może, co bardziej wnikliwi z Was właśnie próbują sobie coś takiego wyobrazić i krzywią się, mając z tym problemy. Praktyka pokazuje, że się nie da. Jest to bowiem przyjemność w najczystszej postaci, ale przez to najbardziej destruktywna dla człowieka. Pytanie tylko czy do tego czasu grafika gier konsolowych będzie już zbliżona do rzeczywistości, czy – jak uważa pani z telewizji – przekroczy ją (w sumie mogłaby – wystarczy na przykład pokazywać całą perspektywę jako ostrą – to już lepiej, niż normalnie)? Czy może wszystko w pewnym momencie pójdzie w zupełnie inną stronę, a my oglądamy właśnie jakąś efemerydę, ślepą uliczkę technologii, jaką były nie raz już wspominane przeze mnie pagery. Być może za dwieście lat będą mówić o naszych grach: „chybioną próbą były gry elektroniczne symulujące realia fizyczne na ekranie, o wiele lepiej sprawdziły się tak zwane gry chemiczne, które znamy do dziś, a które polegają na spożyciu...". Czemu nie? Macie jakieś własne przemyślenia dokąd zmierzają gry? A może to będą zapachy? Skłaniałbym się jednak do rozwiązań najprostszych, a przyjemność, w najprostszym ujęciu, to podrażnienie odpowiedniej części mózgu. To by wystarczyło za super grafikę, lata siedzenia nad kodem i takie tam... Wyobrażaliście sobie ile zbędnej roboty wykonują w takim razie autorzy gier? Ale to już rozmowa na kiedy indziej...

Grabarz

TERAZ POLSKA 2

Ósmego dnia Pan pomyślał: „Uczynię ludziom sklepy". I Pan wiedział, że był to dobry pomysł. Tak więc też się stało i Pan zobaczył, że sklepy były dobre. I zobaczyli to także wszyscy ludzie.

Rozległ się wesoły szczęk wrzucanych do koszyków dwuzłotówek i pisk kółek zasuwających wózków. Lecz znalazła się grupka niewiernych, którzy postanowili poddać sklepy próbie. A próba ta musiała być nie do przejścia... Tu właśnie zaczyna się nasza opowieść. Uderzyłem do trzech dużych sklepów mieszczących się na terenie Warszawy. To, czego się tam dowiedziałem, przeszło moje najśmielsze oczekiwania. Wprawdzie nie podam nazw tych wspaniałych sklepów (fak'em), ale możemy zagwarantować, że każdy je zna.

W pierwszym z nich powitał mnie radośnie podskakujący pan Mirek, spec od działu konsol.

Moje pierwsze wrażenia nie należały do najprzyjemniejszych – do „komputerowych urządzeń rozrywkowych" (ha, ha!) podpięte były, nie dość, że nieoryginalne, to jeszcze na dodatek niedziałające pady. Na dobrą sprawę nie miały nawet analogów. Bo i po co? Ale nie ocenia się stoiska po wyglądzie! Dałem Mirkowi szansę i postanowiliśmy sprawdzić, czy umie obsługiwać sprzęt. Z pomocą przyszło mi szczęście zmaterializowane w postaci Dreamcasta, któremu zdarzyło się zawiesić. Rozpocząłem więc dialog: „Przepraszam, ale Dreamcast się zawiesił, czy może pan coś zaradzić?". „To weź go odwieś!" – odrzekł. Zaryło mnie. Mirek, widząc brak zaradności w moich oczach zlitował się i postanowił pomóc. Obejrzał Drima z każdej strony, pomyślał i wyciągnął wtyczkę z kontaktu! Wsadził ją z powrotem i gotowe... Mój Bohater! Zapytałem się zatem, czy może mi włączyć nowego Tomb Raidera na PS2. Odpowiedź była krótka i rzeczowa „Nie". Przeprosiłem za brak szacunku i pojechałem do kolejnego sklepu.

Tu głównym bossem okazał się być człowiek dumnie dzierżący plakietkę z imieniem Maciej. I drugiego takiego nie znajdziecie... Korzystając ze wcześniej zdobytych doświadczeń zagadałem nieco inaczej: „Czy może mi pan pomóc? Poszukuję gry na PlayStation 2 na prezent dla ośmiolatka". Ale to mogło być zbyt łatwe, więc dodałem „Musi być kosmiczna!". Widząc strach w oczach Maćka pospiesznie dorzuciłem: „Bo wie pan, ja się na tym w ogóle nie znam". Dla niepoznaki wrzuciłem t-shirt z logiem Final Fantasy, a do tego doszła jeszcze smycz ze znaczkiem Nintendo. Mój nowy przyjaciel zaczął wodzić palcem po szybie, za którą stały gry. W końcu polecił kilka pozycji: „No Bond jest dobry. Ja w to osobiście nie grałem, ale słyszałem, że w grze są naprawdę świetne efekty. Albo może Tekken Tag. Tutaj macie taki cały turnament (och Ty w mordę!). Względnie Harry Potter." Nie ma co, same kosmiczne. O mało nie wskazał jeszcze MGSa, ale nazwa okazała się być najwyraźniej zbyt trudna do wymówienia. Na ekranie obok leciał Ratchet & Clank. Wskazując palcem na telewizor zapytałem się: „A jak nazywa się ta gra?" Akurat wyskoczył ekran tytułowy. Sprzedawca udał jednak, że go nie zauważył. Poprosił o sekundkę, sprawdził pudełko leżące obok konsoli i przemówił: „Jakiś Raczetklank, ale on jest sprzedawany tylko z konsolą, jako akcesoria dodatkowe". Jaka szkoda, tak mi się spodobał...

Przeglądając półki na własna rękę znalazłem jeszcze kilka ciekawych rzeczy – Time Stalkers na DC za jedyne 269 zł, gry na Nintendo 64 za ponad 250 zł. Były też wyjątki (np. Mario 64), ale stanowiły znakomitą mniejszość. Devil May Cry stał też mocno ponad dwie setki – a w platynie jest już od dłuższego czasu. Szkoda, że nikt nie zwraca na to uwagi... Ale jak to mówią - komu w drogę, temu czas.

Nadeszła kolej na sklep nr 3.

Tym razem postanowiłem nie dać sprzedawcy żadnych szans i wypytać go o jak najwięcej tytułów. Miły gentleman (niestety nie miał plakietki) stojący przy półce z grami konsolowymi okazał się być prawdziwym znawcą tematu. Jak zwykle zagaiłem rozmowę: „Przepraszam pana, czy może mi pan pomóc? Chcę kupić grę na Plajstajszon dwa i potrzebuje pańskiej porady". Połechtany debil podciągnął spodnie, podtarł nos ręką i rzekł: „Proszę za mną. Coś wybierzemy. Jaki to ma być gatunek?". Ja oczywiście na to: „Nie wiem, niech pan coś zaproponuje". Gość widząc moje uznanie dla jego możliwości intelektualnych zaczyna swój monolog: „Słuchaj, tu mamy Tony Hawk. Deska. Dalej jest NBA. Albo Fifa. Tak, szczególnie Fifa jest dobra. Z wyścigów polecam GTA (pamiętajcie, że na okładce są samochody!). Mam też nową wersję GTA. Nazywa się City (Vice przezornie zalepił ceną). Właściwie to jest takie połączenie wyścigów z chodzeniem. Ale nic, może Mortal Kombat z nowości". Tu już mu przerwałem, bo się chłopak trochę pogubił. Pytam: „A ten Metal, czy jak tam się to nazywa?". Spec: „A tak, to też mamy dopiero parę dni. No fajnie to wygląda, taka gra akcji, ale powiem coś więcej, jak pogram". „A ten Fajnal Fantazy, co to?". „A, to przygodówka. Strasznie dużo tekstu. Dobrze znasz angielski?". Ja na to: „Ale to gra dla brata. Ma piętnaście lat". Spec pokręcił głową, podniósł wzrok i z zadumą wyszeptał: „Piętnaście... To nie pogra sobie". Skoro tak mówi... Pomiędzy różnymi starociami na półce znalazło się pudełko z EyeToy. Pytam mojego wybawcy: „A to, co to jest, takie grube pudełko?". Koleś wziął do łapy kolorową paczkę i zaczął czytać napisy wydrukowane na opakowaniu. W końcu wymamrotał: „Tu masz dwanaście gier i łapiesz pająki. Ale tu chyba jest kamera w zestawie!". Bystrzacha, nie ma co. Postanowiłem nie męczyć już więcej biednej chłopiny i zaczynam mu dziękować. A ten do mnie: „Po to tu jestem!" Nie mogłem się powstrzymać, ciśnienie było już tak wielkie, że ryknąłem mu w twarz śmiechem. Opanowałem się i uspokoiłem sprzedawcę: „Ojej, zapomniałem wziąć portfel, ale jestem gapa". Facet poinformował mnie na zakończenie, że sklep jest jeszcze chwilę czynny i mogę wrócić z kasą, to coś wybierzemy na bank. Faktycznie zacząłem się skłaniać ku Fifie, przecież ją polecał... Nadszedł wreszcie czas wracać do domu i spisać dzieje podróży, które właśnie czytacie. Cały dzień jeżdżenia za grami i żadnego zakupu. Marny ze mnie klient. A ci wszyscy, przemili sprzedawcy tak się starali, żeby coś mi wcisnąć... Słowo na niedzielę. Niestety, wystarczy przejść się do najbliższego większego sklepu by sprawdzić, że to co opisaliśmy jest prawdą. Chcemy jednak postawić sprawę jasno – nie mamy żadnych pretensji do wymienionych panów. Starają się, są w miarę grzeczni (oprócz Mirka), ale o grach pojęcia nie mają. Pretensje mamy raczej do sklepów za to, że nie traktują sprawy na poważnie. Gry? To dla dzieci! A każdy gracz powyżej dwunastego roku życia to niezrównoważony dewiant z zanikiem osobowości! Może kiedyś się to zmieni? Może dzięki nam? Nieeeeeee...

Dzik Rzeźnik

PS: Na koniec jeszcze historia pewnego, upadłego już sklepu. Do ostatnich dni można było w nim nabyć Nintendo 64 za 1300 zł, Turoka pierwszego za – drobiazg, jedyne 360 zł (!). Tak było jeszcze rok temu! I co tu się dziwić, że splajtował...

„Gracze nie gęsi i swój język mają"

Nie denerwujcie się, to nie jest lekcja polskiego, a jedynie próba zwrócenia uwagi na całkiem istotny problem związany z grami video – zaniedbanie naszego unikalnego języka graczy. Już wyjaśniam, o co mi chodzi. Otóż jako gracze należymy do pewnej grupy społecznej. Możecie to sobie nazywać jak chcecie – subkultura, mniejszość narodowa albo organizacja terrorystyczna. Wasza sprawa. Ważne jest jednak to, że jedną z cech charakterystycznych takiej grupy jest żargon, czyli inaczej rzecz biorąc odmiana języka odznaczająca się wyjątkowym słownictwem, często zresztą niezgodnym z przyjętymi normami danego języka. Taką grupą posiadającą swój własny, „wewnętrzny" język może być jakaś grupa zawodowa – np. genetycy (których prawie żaden laik nie zrozumie), grupa panów spędzających przymusowe wakacje za kratkami, albo właśnie gracze. W każdej z wymienionych grup istnieje pewien zasób słownictwa, którego prawdziwe znaczenie znają tylko wtajemniczeni, czyli członkowie tej mini-społeczności.

Po tym krótkim wprowadzeniu pominę przykłady związane z innymi grupami i aby nie przedłużać, od razu przejdę do graczy. W naszym języku egzystuje szereg pojęć absolutnie niezrozumiałych dla człowieka niezwiązanego z elektroniczną rozrywką. Dotyczą one zarówno samych konsol, jak i przeróżnych gatunków gier. No bo powiedzcie szczerze, czy gdyby nie Wasze ukochane hobby, to znalibyście znaczenie takich słów i zwrotów jak „juggle" (słowo zapożyczone, ale często spolszczane do jakże swojskiego „dżagiel"), joypad, karta pamięci, „szczoch" (vide żargon polskich graczy w Tekkena), przeplot, kombos czy nawet rozpowszechnione przez Neo+ miodność i przeszkadzajka. To właśnie język jest jedną z tych rzeczy, które wyróżniają nas spośród innych, szarych obywateli. Dowodów na potwierdzenie tych słów nie trzeba wcale szukać daleko. Sami przeprowadźcie mały eksperyment i poproście rodziców, aby postarali się cokolwiek zrozumieć z zainscenizowanej przez Was (np. z kolegą) rozmowy na temat danej gry, albo mechanizmów rządzących jakimś wybranym gatunkiem gier (polecam bijatyki). Zakładając, że Wasi rodzice nie są wybrykami natury ślęczącymi w nocy nad multipartsami Kinga, czy summonami z Final Fantasy, to prawdopodobnie nie będą mieli zielonego pojęcia, o czym w ogóle mówicie. Mi taka sytuacja przytrafiła się już nie raz i zawsze na koniec słyszałem: „O czym ty mówisz, człowieku? Wziąłbyś się za coś pożytecznego, a nie tylko grasz i grasz". Czy skądś to znacie? Hehe, tak myślałem. Takie postawy tylko potwierdzają istnienie żargonu graczy, który wciąż ewoluuje i rozrasta się tworząc zupełnie nowe słowa (np. przeszkadzajka), czy też zapożyczając wyrażenia i desygnaty z innych języków – głównie z angielskiego (np. konsola – sytuacja identyczna jak ze słowem „komputer") Pisząc o żargonie graczy nie wymyśliłem właściwie nic oryginalnego, gdyż analogiczna sytuacja dotyczy wielu innych grup świadomie kierujących swe zainteresowanie ku jakiejś mało popularnej dziedzinie. Równie dobrze mógłby to przecież być tekst poświęcony fanom motoryzacji, lub hodowcom egzotycznych motyli. Ale czy na pewno? Przecież zarówno motoryzacja, jak i hodowla motyli mają już swoją, jakby nie patrzeć, długą historię i w porównaniu z nimi elektroniczna rozrywka to raczkujący niemowlak. A to z kolei wiąże się z głównym problemem naszego „wewnętrznego" języka, a mianowicie z dyskryminacją. Jako dziedzina młoda, gry video nie zdobyły jeszcze statusu pozwalającego dotrzeć do tak szerokiego gremium odbiorców, jak chociażby filmy, czy właśnie motoryzacja – to raz. Poza tym, chyba przyznacie, że nasze hobby wciąż uznawane jest w tym kraju za niepoważne i dziecinne – to dwa. Te stwierdzenia nie podlegają na razie wątpliwości, chociaż przyznać muszę, że sytuacja także u nas się poprawia. Do Japonii nam jeszcze daleko, ale przecież każda, nawet najdłuższa podróż zaczyna się od małego kroku (jak powiedział kiedyś, ktoś). Ale mniejsza z tym. W tej chwili dla mnie ważne jest, jak taki stan rzeczy wpływa na żargon graczy i jego pozycję w nomenklaturze języka polskiego. No cóż, chyba Was nie zaskoczę, jeśli powiem, że sytuacja jest tragiczna.

Spójrzmy na słowniki i encyklopedie, które są chyba najpopularniejszym źródłem wiedzy o języku i świecie w ogóle. Założę się, że choć raz z czystej ciekawości wertowaliście kartki jakiegoś glosariusza w poszukiwaniu ukochanego słowa: konsola. Założę się także, iż w dziewięćdziesięciu procentach Wasze poszukiwania spełzły na niczym. Skąd takie przypuszczenia? Otóż samemu postanowiłem przeprowadzić małe badanie i w tym celu wybrałem się do sporej księgarni oferującej bogaty wybór słowników, leksykonów, antologii i encyklopedii. Moim celem nie było wyszukiwanie jakiegoś rzadko spotykanego słownictwa związanego z elektroniczną rozrywką. Swe poszukiwania ograniczyłem właśnie do słowa „konsola".

„KONSOLA – 1. Ozdobny stolik, umieszczany zazwyczaj pod lustrem jako podstawa dla zegara... 2. element architektoniczno-rzeźbiarski, występ w murze podtrzymujący żebra sklepienne... 3. (techn.) konstrukcja wspierająca w różnych maszynach i urządzeniach" - Słownik Wyrazów Obcych PWN

Przeszukałem kilka słowników języka polskiego, co najmniej dwie encyklopedie, kilkanaście świerszczyków… Eee, sorry, miało być – „a także kilka słowników technicznych" (związanych głownie z zagadnieniami informatyki i komputerów) i wszystko na próżno. W żadnym z tych źródeł nie znalazłem słowa konsola. To znaczy samo słowo znalazłem, ale żadne z podanych znaczeń nie opisywało konsoli, jako sprzętu do giercowania (o, mamy kolejny neologizm w naszym żargonie). Smutne, ale prawdziwe. Polscy językoznawcy niezbyt przejmują się takimi potworkami językowymi jak konsola, joypad, czy kombos. Skutków tej ignorancji doświadczyłem na własnej skórze, kiedy promotorce mojej pracy magisterskiej zaproponowałem temat o problemach związanych z tłumaczeniem gier i żargonu graczy z angielskiego na polski. Za sukces uznałem to, że pani profesor nie wyśmiała mnie z miejsca, a za porażkę to, że temat został natychmiast odrzucony. Powód? Brak jakiegokolwiek zaplecza metodycznego, czyli książek i innych publikacji w tej dziedzinie. Takie życie. Ale spoko, mimo wszystko sądzę, że już niedługo będzie lepiej. W końcu idziemy do Europy! Podczas wspomnianej wizyty w księgarni nie omieszkałem też zajrzeć do słowników obcojęzycznych. I tutaj dopiero doznałem małego szoku. Oczywiście spodziewałem się, że prawdopodobieństwo natrafienia na jedyne i słuszne (hehe) znaczenie słowa konsola będzie tym razem o wiele większe, ale nawet nie śniłem o takich rezultatach poszukiwań. Już w pierwszym lepszym słowniku języka angielskiego wydanym przez wydawnictwo Oxford natknąłem się na słówko „console" i krótką definicję wskazującą niedwuznacznie na sprzęt przeznaczony do grania. Jakby tego było mało w tym samym słowniku znalazłem też obrazek przedstawiający kilka rodzajów „consoles", a pośród nich stare, dobre PlayStation oraz gierkę Seek & Destroy. Chyba nie muszę mówić, jak taki widok podnosi człowieka na duchu. Zachęcony sukcesem ponownie zanurkowałem w setki zapisanych drobnym maczkiem stron i ku swojemu zdziwieniu znalazłem nie tylko joystick, ale też joypad, cartridge, a nawet memory card. W sumie sprawdziłem jedynie trzy słowniki obcojęzyczne, ale to chyba i tak niezły rezultat, skoro żaden z nich nie był słownikiem stricte tematycznym i nie dotyczył tylko i wyłącznie zagadnień technicznych. I czym tu się podniecać? Ostatecznie to słowa angielskie i gdzie miałyby być, jeśli nie w słowniku języka angielskiego? No cóż, ja rozumiem, że taki wynik poszukiwań zawdzięczam właśnie angielskiemu rodowodowi wymienionych słów, ale przecież w znaczeniu odnoszącym się do elektronicznej rozrywki i tak zostały one użyte dopiero niedawno. Dlatego właśnie podobne hasła chciałbym wreszcie spotkać w rodzimych wydawnictwach słownikowych. Zresztą w większości polskich glosariuszy już od jakiegoś czasu egzystuje spolszczone słówko komputer, czy nawet dżojstik, czemu więc wciąż nie możemy tam znaleźć konsol, kombosów i tym podobnych wyrazów? Wydaje mi się, że to tylko kwestia czasu. I chociaż na bardzo specyficzne zwroty typu kombos, lamer, czy arcade (pamiętacie jeszcze te fachowe napisy wieszane na rozklekotanych wozach w wesołych miasteczkach parę lat temu – Salon Arcade?) przyjdzie nam poczekać, aż ktoś zajmie się tym na poważnie i skompiluje podręczny słownik gracza, to słowa typu konsola, platformer i tym podobne już wkrótce zagoszczą w słownikach powszechnych, które w końcu do czegoś się nam przydadzą. Mam przynajmniej taką nadzieję… Ale mogę się oczywiście mylić, hehe. Hmm, chyba trzeba naprawdę się za to wziąć. Nie wiem jak Wy, ale ja biegnę szukać wydawcy.

foto: Misiek

QOORA

Online

Ostatnio dość mocno poruszył mnie Hardware. Niech no tylko pełna wersja wpadnie w moje rączki. A jak na razie świeża porcja newsów. **[OG]**

EA zapowiada

W najbliższym czasie ukażą się kolejne części czterech bardzo znanych tytułów wykorzystujące opcję online. Oto one:
Lord of the Rings: The Return of the King oferował będzie online dla dwóch graczy w trybie kooperacji oraz czat głosowy. Gracze będą mieli mogli przejść każdy spośród piętnastu poziomów oraz wybierać spośród wszystkich postaci.
W Need for Speed: Underground zagrają poprzez sieć cztery osoby w następujących trybach Drag, Sprint, Circuit i Drift. Będzie internetowy ranking (stu najlepszych graczy, najlepsze czasy itd.) oraz rozbudowywanie samochodów. Ale najważniejszą nowością będzie możliwość powalczenia z właścicielami PeCetowych wersji tej gry (tak, PS2 i PC!). Pokażemy im, kto tu rządzi?
Medal of Honor: Rising Sun. Na ten tytuł mamy największego smaka. Ośmiu graczy będzie walczyło ze sobą na jednym z dziewięciu poziomów jednocześnie gadając przez mikrofony. Podobnie jak w NFS zagramy przeciwko PeCetowcom!
W The Sims Bustin' Out w online uświadczymy współpracę dla dwóch graczy oraz system wymiany. Zapowiedziano również EA Messenger, czyli program do prywatnych rozmów; coś na wzór Gadu-Gadu. A to wszystko już tej zimy.

Update do Live! oraz nowa gra od MS

Jakiś czas temu użytkownicy Live! odpalając tę usługę zauważyli, że przed wpuszczeniem na sieciową arenę Xbox coś ściąga. To nic innego jak uaktualnienie do systemu, w którym Microsoft po prostu uwielbia się babrać. Razem z łatką wprowadzono kilka kosmetycznych zmian. Jest to nowy dashboard, na którym zobaczycie listę przyjaciół oraz informacje, co aktualnie robią. Drugą nowością jest chat głosowy udostępniony bez wchodzenia do gry. Założę się, że MS nie zmarnował tej szansy i zainstalował na Waszych dyskach twardych jeszcze kilka innych programików, o których nie macie najmniejszego pojęcia.
Phantom Dust – nowa gra właśnie zapowiedziana przez MS jest dość mocno stylizowana na DMC, choć historia ma miejsce w przyszłości. W grze stoczymy do trzystu walk. Co ciekawe Phantom Dust będzie obsługiwał Live!, a cztery osoby zagrają sobie online.

P2P 4 PS2?

Nie, to nie nowy szyfr. Skrót P2P oznacza w środowisku PeCetowców program do bezpośredniej wymiany plików między użytkownikami Internetu. Japońska firma MultiTerm wypuściła pierwszy program z tego gatunku na PS2. MassPlayerSystem Dynalink (niezła nazwa) w przeciwieństwie do PeCetowych P2P nie jest wykorzystywany do ściągania filmów, muzyki i programów tylko do grania poprzez Sieć. Firma udostępniła programistom specjalne narzędzia przydatne przy tworzeniu gier. Dzięki MPS gracze mogą bawić się w sieci, łącząc się bezpośrednio ze sobą, bez udziału dedykowanych serwerów tak, jak to często bywa na PeCetach - jeden gracz „stawia" serwer, zaś inni podłączają się do niego.

Wieści z placu boju

Czyli kolejna korespondencja od niestrudzonego Kacpra:
Z tego co wiemy, powstały aż trzy polskie klany - DoP, PSX oraz WoA. Co jakiś czas spotykamy wolnych strzelców, których ciągle przybywa. Jeśli tak dalej pójdzie to niedługo trzeba będzie zorganizować turniej polskich klanów. Przypominamy, że spotykamy się zawsze na serwerze UK w godzinach wieczornych. Ostatnio klan =POL= wraz z rekrutami z pozostały polskich klanów stoczył bitwę 6vs6 z klanem SHINOBI. Wynik – remis. Być może jeszcze kiedyś z nimi zagramy. Na stronie www.socom-turnieje.prv.pl ruszyło forum, na którym można zadawać wszelkie pytania dotyczące gry. Zapraszamy.

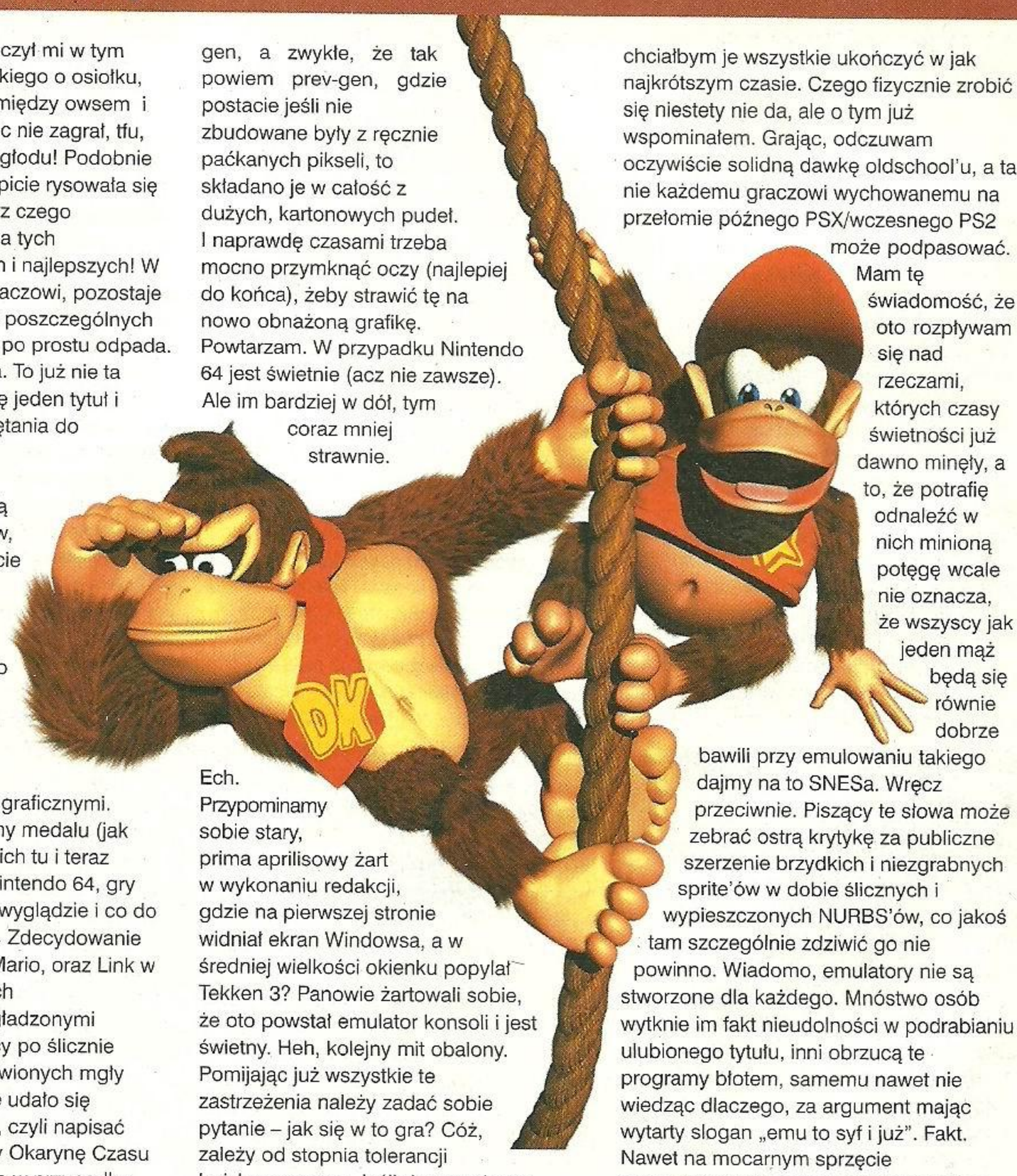
DOBRY EMULATOR NIE JEST ZŁY

Na temat tych zmyślnych programików podstępnie udających sprzęt, którym w rzeczywistości nie są, napisano już wiele. Że o poświęceniu im pokaźnej ilości stron internetowych nie wspomnę, bo i po co. Mój tekst nie będzie zatem niczym innym, jak przysłowiową wisienką na czubku tortu, która jest z reguły tylko dodatkiem. Ale smacznym.

Nie czarujmy się. Lata świetności tytanów rynku, jakimi niewątpliwie były konsole SNES, PSX, Saturn, czy N64 już dawno zmierzchły, posłusznie ustępując miejsca swym nowszym, odpowiednio dopakowanym modelom. Istnieje co prawda dość liczny ruch oporu, który twierdzi, że konsole te są nieśmiertelne, kultowe i ponadczasowe, a cóż z tego, skoro nikt już na nie gier nie pisze. Swego czasu rewolucyjna konsola Kena Kutaragi, jest dziś traktowana zaledwie jako siwy, ledwo popierdujący staruch i taka jest naturalna kolej rzeczy. Jako gracz, dzielnie bawiący się kiedyś wymienionymi tu konsolami mam świadomość, że nie dane mi było widzieć choćby połowy napisanych na nie produkcji, wliczając w to także te większe mega killery. Przykładowo, nigdy nie przebiegłem się po podziemiach Vagrant Story, nigdy nie miałem okazji zebrać choćby jednej kiści bananów jako Donkey Kong, nigdy też nie sprawdziłem co tak cieszyło nam naczelnego, gdy pisał recenzję gry Conker's Bad Fur Day!
A zegar tykał. Dziś namierzenie wspomnianych tytułów na półkach sklepowych graniczy niemal z cudem, a im dalej, tym coraz więcej nierealnych sposobów ich zdobycia rodziło mi się w głowie. Kiedy w moich planach zaświtał już pomysł budowy prostego, pozbawionego zbędnych bajerów wehikułu czasu, a determinacja sięgnęła zenitu, pojawił się pewien osobnik (felietonista o dwóch osobowościach, z czego jedna nie odpowiada za to, co wypisuje druga) i rzekł: „zacznij grać na emulatorach". Niczym marionetka, ślepo podążająca za ciągniętymi sznureczkami podporządkowałem się jego instrukcjom, w krótkim czasie zapełniając dysk emulatorami co bardziej znaczących konsol, a także wszystkimi tymi fajnymi, wcześniej niedostępnymi dla mnie grami. Potem jeszcze zmuszony byłem do przebicia się przez opcje konfiguracyjne tychże programów (bo świeżo po instalacji działać nie chciały) i w zasadzie od tamtej pory bawię się już tylko nimi! Niemal od miesiąca mój komputer na zmianę nazywa się SNES i N64, a czasem (rzadko) wołam na niego PSX! Muszę szybciutko przyznać, że z przydzielonych mu ról, komputer wywiązuje się nad wyraz dobrze, ale po dłuższych sesjach na światło dzienne wychodzą sprawy, które tak nie do końca zagrały. O ile jakość emulacji jest świetna, a uruchamiane gry nigdy nie wyłączają się same, to jest kilka mniej cieszących rzeczy, na które warto zwrócić uwagę, gdy najdzie nas już ochota na zabawę z nimi. Po kolei.

Największym plusem i minusem zarazem okazała się zachłanność. Mając stały dostęp do Internetu, już po kilkudziesięciu minutach mój zapracowany dysk przypominał najlepiej wyposażony sklep z grami! Zalegały na nim wszystkie ważniejsze dokonania firmy Nintendo, aż do czasów ukazania się GameCube'a. I tak już bogatą kolekcję uzupełniłem gorącymi swego czasu tytułami, w które zagrywały się miliony posiadaczy PSXa. A już pod koniec dnia mogłem wymienić dowolny tytuł gry i mieć niemal stuprocentową pewność, że znajduje się on na dysku. Tak sowicie się zaopatrzyłem. W tym miejscu pojawia się wymieniony przeze mnie wcześniej minus. Gier jest po prostu za dużo, żeby spokojnie poświęcić uwagę tej jednej jedynej. Kiedy nareszcie położyłem swoje łapki na pożyczonej od znajomego Vagrant Story i przebiegłem tych kilka komnat Sydney'em, nagle nabrała mnie chęć na sprawdzenie w akcji wszystkich trzech Donkey Kongów, które przy okazji ściągnąłem. Minęły dosłownie trzy pstryknięcia myszką i oto rozpoczynałem zgłębianie jednej z najlepszych swego czasu gier spod igły samego Rareware. Moja radość ze znajdowania hurtowych ilości bananów nie trwała jednak zbyt długo, bo oto przypomniałem sobie o Banjo-Tooie stygnącym gdzieś tam w przypisanym mu katalogu. Parę chwil później pocieszny misiek w rytm sympatycznej muzyczki przemierzał już kwiecistą polankę, dobrze znaną mi już z części pierwszej, którą włączyłem sobie kilka minut wcześniej. Mogę tak bez końca. I właśnie w tym tkwi problem. Czując jakąś dziwną presję czasu, albo niechęć do dłuższego posiedzenia przy jednym tytule, będę miał olbrzymie problemy z ponownym ukończeniem Zeldy: Okaryny Czasu, ponieważ mam niepohamowaną potrzebę zmierzenia się w tym samym momencie z Xenogears, ale wcześniej jednak z Super Mario RPG! Jeden z czytelników, Yogi, przytoczył mi w tym momencie wiersz Krasickiego o osiołku, który w obliczu wyboru między owsem i sianem, ostatecznie w nic nie zagrał, tfu, nic nie wybrał i zdechł z głodu! Podobnie było ze mną, gdy na pulpicie rysowała się grubo ponad setka gier, z czego przynajmniej dwadzieścia tych wspaniałych, cudownych i najlepszych! W takim przypadku jako graczowi, pozostaje mi zaledwie próbowanie poszczególnych gier. Głębsza rozgrywka po prostu odpada. Lub jest cholernie trudna. To już nie ta motywacja, gdy miało się jeden tytuł i ugniatało go bez opamiętania do samego końca.

Cechą charakterystyczną najnowszych emulatorów, poza tym, że gry nareszcie się nie wieszają, a muzyka nadąża za obrazem jest to, iż dysponując odpowiednio mocną maszyną można zmusić stare tytuły, aby bawiły nas wyższymi rozdzielczościami i nowoczesnymi efektami graficznymi. Oczywiście są dwie strony medalu (jak zawsze) i zamierzam o nich tu i teraz napisać. W przypadku Nintendo 64, gry rzeczywiście zyskują na wyglądzie i co do tego nie ma wątpliwości. Zdecydowanie bardziej podoba mi się Mario, oraz Link w maksymalnych możliwych rozdzielczościach, z wygładzonymi krawędziami, pomykający po ślicznie przefiltrowanych i pozbawionych mgły światach. Coś, czego nie udało się osiągnąć nawet na GCN, czyli napisać emulatora, który czyniłby Okarynę Czasu piękniejszą, możliwe było w przypadku komputera, na którym bezczelnie w nią grałem. Gry ze stajni ciągle dużego N naprawdę na nowo przykuwają oko i z przyjemnością się do nich wraca. Niestety. Zbyt wysoka rozdzielczość jest za to zmorą gier spod szyldu PlayStation. Włączając Tekken 3 po prostu nadziwić się nie mogłem, że te postacie tak brzydko wyglądają. Jeśli ktokolwiek do tej pory opierał się twierdzeniu, że światy 3D zbudowane są z trójkątów, powinien w te pędy zapuścić sobie emulator szaraczka w możliwie najwyższej rozdzielczości. Po tym zabiegu gracz zmieni zdanie i już zawsze będzie miał te przeklęte trójkąty przed oczami. Tak mam teraz i ja. Lekarstwem na zaistniałą sytuację jest zwyczajne podłączenie się pod telewizor (jego zdolności maskujące są niesamowite), lub drastyczne obniżenie rozdziałki celem wywołania brzydkich, szarpanych krawędzi na obiektach.
Naprawdę widać, jak mocno szara maszynka dostała w kość przez te lata. I jeśli próby emulowania PSXa nie odstraszą nawet najmocniejszych graczy, z pewnością zrobi to „udawanie" SNESa. W przypadku tej maszynki po prostu niezbędny jest telewizor. Inaczej raz na zawsze zapomnijmy o graniu w trybie pełnoekranowym. Piksele są tak duże, że strach o nich pisać. Ja ratowałem się telewizorem. No, ale nie czarujmy się. Nie emulujemy w tym momencie konsol next-gen, a zwykłe, że tak powiem prev-gen, gdzie postacie jeśli nie zbudowane były z ręcznie paćkanych pikseli, to składano je w całość z dużych, kartonowych pudeł. I naprawdę czasami trzeba mocno przymknąć oczy (najlepiej do końca), żeby strawić tę na nowo obnażoną grafikę. Powtarzam. W przypadku Nintendo 64 jest świetnie (acz nie zawsze). Ale im bardziej w dół, tym coraz mniej strawnie.



Ech.
Przypominamy sobie stary, prima aprilisowy żart w wykonaniu redakcji, gdzie na pierwszej stronie widniał ekran Windowsa, a w średniej wielkości okienku popylał Tekken 3? Panowie żartowali sobie, że oto powstał emulator konsoli i jest świetny. Heh, kolejny mit obalony. Pomijając już wszystkie te zastrzeżenia należy zadać sobie pytanie – jak się w to gra? Cóż, zależy od stopnia tolerancji każdego gracza. Jeśli dysponujemy analogowym padem, obłożonym stosowną ilością guziczków oraz podpięciem pod telewizor, to pomijając te wkurzające szmery wiatraka można odnieść wrażenie, że oto do czynienia mamy ze starym, sprawdzonym sprzętem poprzedniej generacji! Dla graczy, którzy nie zdążyli na czas skolekcjonować stosownych bibliotek gier, a teraz nie mają żadnej sposobności, aby jakoś tam je zaatakować, sprawa jest wręcz wymarzona. Nie wiedziałem, że Conker's BFD jest taki zabawny! Że Vagrant taki klimatyczny! Że Chrono Trigger tak luźno poprowadzony! Nie wiedziałem, ale po solidnej dawce obcowania z emulatorami, już wiem. To cenne źródło informacji na temat tego, co kiedyś bezpowrotnie mi przepadło. Nie ukrywam, iż gdybym tych osiem lat temu miał przykładowo stosowność usiąść za sterami Donkey Kong Country na starym, poczciwym SNESie, to zassany dziś z netu ROM traktowałbym najprawdopodobniej jak zwykłą podróż w przeszłość. Ot, ciekawostkę, ewentualnie chęć powspominania i zbadania mojej reakcji na zmiany. Jednak z perspektywy człowieka, który długimi latami ślinił się na ten tytuł, a ten przeklęty Mikołaj choćby nie wiem jak szukał, nie potrafił mi go dostarczyć, cieszę się niczym małe dziecko z długo oczekiwanej zabawki! Najgorsze, że tych zabawek troszkę mi tu przybyło i chciałbym je wszystkie ukończyć w jak najkrótszym czasie. Czego fizycznie zrobić się niestety nie da, ale o tym już wspominałem. Grając, odczuwam oczywiście solidną dawkę oldschool'u, a ta nie każdemu graczowi wychowanemu na przełomie późnego PSX/wczesnego PS2 może podpasować. Mam tę świadomość, że oto rozpływam się nad rzeczami, których czasy świetności już dawno minęły, a to, że potrafię odnaleźć w nich minioną potęgę wcale nie oznacza, że wszyscy jak jeden mąż będą się równie dobrze bawili przy emulowaniu takiego dajmy na to SNESa. Wręcz przeciwnie. Piszący te słowa może zebrać ostrą krytykę za publiczne szerzenie brzydkich i niezgrabnych sprite'ów w dobie ślicznych i wypieszczonych NURBS'ów, co jakoś tam szczególnie zdziwić go nie powinno. Wiadomo, emulatory nie są stworzone dla każdego. Mnóstwo osób wytknie im fakt nieudolności w podrabianiu ulubionego tytułu, inni obrzucą te programy błotem, samemu nawet nie wiedząc dlaczego, za argument mając wytarty slogan „emu to syf i już". Fakt. Nawet na mocarnym sprzęcie zaobserwujemy czasem przekłamania w obrazie, a gra bez gamepada i (optymalnie) wyjścia na telewizor czasami w ogóle nie ma sensu. Jednak przed graczami, dla których bariery te nie stanowią żadnego problemu, otwierają się całe pokłady fantastycznych, swego czasu kultowych gier, wybieranie wśród których zajmie im więcej czasu, niż samo granie! Za co ręczę swoim nazwiskiem! A raczej ksywką…

Matt

Miecz jest duszą samuraja

Katana – arcydzieło sztuki płatnerskiej, cud techniki metalurgicznej. Narzędzie zbrodni i kary, obrońca honoru...

Mit: „W dawnych czasach zręczni wojownicy najpierw czynili się niezwyciężonymi, a potem szukali swoich przeciwników."

SUN TZU, Sztuka Wojny

Według legendy, protoplasta japońskich mieczy, a jednocześnie jeden z trzech insygniów cesarskich został znaleziony przez boga Susanoo w trzewiach martwej bestii. Owym monstrum był – „...smok o ośmiu głowach, ośmiu ogonach, długości ośmiu dolin...", zdradzający silny pociąg do młodych dziewic i sake (z naciskiem na to drugie), a miecz zwano - Kusanagi No Tsurugi (Miecz trawosiecz) lub Ame No Murakomo No Tsurugi (Miecz okryty obłokami). W historii państwa japońskiego miecz jako taki odegrał (ba, nadal odgrywa) bardzo istotną rolę. Choć jak wiadomo przez długie wieki najważniejszym rodzajem broni zaczepnej był łuk, to potem najwyżej stawiano miecz. Cudownie odkuty i oprawiony, ostry jak brzytwa, doskonale wyważony i niewiarygodnie skuteczny w boju był zaiste „Boskim Orężem". Do takich wniosków dojdzie każdy, kto choć trochę pozna starożytne mity oraz dzieje tego niezwykłego kraju. Japońska broń sieczna dzieli się na wiele rodzajów. Od mieczy właściwych, poprzez miecze mające cechy szabli, na puginałach i sztyletach kończąc. Ja jednak powiem Wam coś na temat miecza, który jest szczególnie bliski braci konsolowej. Oto Katana.

Narodziny

Proces wykuwania miecza był bardzo uduchowiony, mało tego, przypominał ceremonię religijną. Dobre ostrze mógł wykuć tylko człowiek bez skazy, który dla pożądanego efektu musiał prowadzić życie niemal świętego. Przed rozpoczęciem pracy miecznik oddawał się medytacji i ceremonialnym ablucjom, oczyszczającym duszę i ciało. Kuźnia jak na miejsce, gdzie powstawało ostrze o tak niezrównanej jakości uderzała swoją prostotą: palenisko, ręczny miech, kowadło oraz niezbędne narzędzia. To wszystko, czego potrzebował zręczny mistrz. Na jakość japońskiego miecza wpływało kilka czynników. Na przykład niezwykle czysta stal Watetsu, którą wytapiano w prymitywnych piecach, utrzymując przez dłuższy czas w stanie ciekłym (dzięki temu dokładnie ją oczyszczano), konstrukcja, czy niezwykły pedantyzm w procesie wykuwania. Poza głownią, w katanie bardzo charakterystyczną częścią jest tsuba chroniąca dłonie samuraja przed zsuwającym się wrażym ostrzem. Tsuby stanowią niejako osobne dzieła sztuki. Inkrustowane złotem, miedzią, ażurowane, dopełniają prostotę i piękno katany. Wykuwanie miecza było bardzo długą i ciężką pracą, która trwała blisko 60 dni.

Życie i Śmierć

„Jest miejsce i czas dla użycia broni."

Miyamoto Musashi, Księga Pięciu kręgów – Księga Ziemi

W szlacheckich rodzinach średniowiecznej Japonii miecze przekazywano z pokolenia na pokolenie. Wierzono, że jeśli jakiś przedmiot znajduje się w czyimś posiadaniu przez długi czas, osoba ta pozostawia na przedmiocie duchowe piętno. Zwracano na to szczególną uwagę w stosunku do mieczy. Dumny samuraj noszący u boku miecz swej rodziny posiadał niejako okruchy dusz swoich przodków. Brak szacunku wobec ostrza równał się brakowi szacunku wobec zmarłych członków rodziny samuraja. Brakiem szacunku mogło być, na przykład przestąpienie leżącego miecza czy chuchnięcie na odsłonięte ostrze. Taką zniewagę zmyć mogła tylko krew.

Koniec

Po Drugiej Wojnie Światowej, kiedy to Cesarz „zrzekł" się swej boskości, ostatecznie skończyła się era samurajów. Po ulicach japońskich miast i wsi nie paradują już panowie z mieczami... Czy to dobrze? No jasne, hehe.

kun

KONKURS!

DO WYGRANIA: TRZY KOSZULKI Z LOGO FINAL FANTASY VIII

Wprawdzie zgodnie z naszą zasadą wszyscy autorzy opublikowanych w Neonie tekstów otrzymują gry na PS2, ale dodatkowo chcemy, abyście wybrali najlepszy Waszym zdaniem tekst z trzech na tej stronie. Jego autor oprócz gry otrzyma od nas koszulkę Final Fantasy VIII.

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści D, E lub F poprzedzoną hasłem Neo (Neo D, Neo E lub Neo F), gdzie: D - „Miecz jest duszą samuraja", E - „Co łączy silikon i całkowitą ciemność" oraz F - „Czy backtracking jest zły?".

Koszt jednego SMSa to 2 zł + VAT. Usługa dostępna w sieciach komórkowych Plus/Era/Idea. Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

Czy backtracking jest zły?

Po kilkudziesięciu godzinach gry w Metroid Prime jestem nadal pod wielkim wrażeniem kunsztu autorów. Nie chodzi mi tu o wspaniała grafikę, czy o przemyślane zagadki, ani nawet o rewelacyjną oprawę muzyczną. Chodzi mi backtracking, który tym razem nie tylko nie przeszkadza w rozgrywce, ale również potrafi ją umilić. Kombinowanie, łażenie, szukanie ukrytych lokacji i artefaktów - wszystko jest znakomicie podane. Jeżeli znasz się na mapie, zawsze znajdziesz króciutką drogę. Jeśli jest inaczej, czeka Cię długa podróż do celu. Jednak czym jest ów backtracking? W wyjaśnieniu znaczenia tego słowa pomoże mi wymyślona naprędce definicja.

„backtracking - (z ang. powrót, nawrót) jest tzw. sztucznym przedłużaczem gry.
- polega na przemierzaniu tych samych miejscówek nawet wielokrotnie
- jest mniej lub bardziej uzasadniony przez fabułę
- oraz co najważniejsze: takie „wracanie się" jest konieczne do ukończenia gry."

Definicja to nie wszystko. Wiele osób uważa backtracking za coś złego, coś, co nadaje rozgrywce monotonności i sztucznie wydłuża grę. Jest w tym trochę racji, ale nie zawsze. Dobrze podany backtracking może wzbogacić daną pozycję. Jako przykład może służyć wiele produkcji. Jedną z nich jest niewątpliwie Eternal Darkness, gdzie chodzimy po tych samych lokacjach, w różnym czasie. Jest uzasadniony przez fabułę, dzięki czemu urozmaica rozgrywkę i nadaje jej głębi.
Czy backtracking jest dobry czy zły – to trudne do jednoznacznego stwierdzenia. Ma (w założeniu) na celu wykorzystanie zdobytych w dalszej części gry zdolności, broni itp. w odwiedzanych już wcześniej poziomach. Dzięki temu mamy możliwość odkrycia niedostępnych wcześniej obszarów, zdobywania nowych broni i tak dalej. Czyli mimo wszystko wydłuża sztucznie rozgrywkę, obrazuje lenistwo developerów, którzy zamiast zaprojektować nowe levele karzą wracać nam do tych, w których już byliśmy. Lub zmuszają nas do łażenia w kółko po tych samych lokacjach (vide Halo, które niejednego gracza - właśnie przez backtracking - potrafiło zdenerwować).
Z drugiej strony nie zawsze jest to takie tragiczne, jakby mogło się wydawać. W gatunku survival horror przyjęło się wspaniale. Właśnie w Residentach i serii Silent Hill backtracking staje się esencją gry. Kombinowanie, łażenie w kółko jest tym, co tygryski lubią najbardziej. Rozgrywka polega na odnajdywaniu przedmiotów porozrzucanych w określonym obszarze, a następnie na wykorzystaniu ich w odpowiednim miejscu i czasie. Na plus zasługuje to, że wszystkie zagadki, (które zmuszają do backtrackingu) są solidne umotywowane w fabule. Dzięki temu takie rozwiązanie jest jak najbardziej poprawne i wpływa pozytywnie na rozgrywkę, ponieważ większość graczy i tak nie zdąży znudzić się daną lokację.
Jeśli już jesteśmy przy łażeniu po domach, to nie sposób wspomnieć o Luigi's Mansion, gdzie backtracking prawie nie jest odczuwalny. Rozgrywka jest podobna do Resident Evil 1. Podobnie jak tam krążymy po domu i mimo, że są to te same pomieszczenia, zabawa się nie nudzi. Oglądanie w kółko tych samych komnat nie zawsze więc wypada słabo.
Jakie cechy powinien spełniać backtracking, żeby był odebrany pozytywnie przez gracza? Moim zdaniem musi spełnić kilka warunków. Powinien być sensownie wyjaśniony przez fabułę, a zdobyte nowe zdolności, mogą być wykorzystane w levelach, na których już byliśmy, oraz najlepiej gdyby te lokacje uległy pewnym modyfikacjom.
Backtracking występuje także w RPG'ach i to stosunkowo często. Nasz powrót do poprzednich miejscówek poparty jest przeważnie sensowną fabułą, pozwala na przykład na dopakowanie levelu postaci itp.- wtedy ma oddźwięk pozytywny. Najlepiej jeszcze, gdy z danym obszarem w międzyczasie coś się stało, na przykład został spalony. Wtedy wpływa również na złożoność historii. Zdarza się jednak, że musimy wracać w celu przypakowania poziomu drużyny tylko dlatego, że nie możemy pokonać bossa. Wtedy backtracking jest uciążliwy. W dodatku, gdy musimy po raz n-ty pokonywać wrogów o niskim poziomie doświadczenia.
Backtracking pojawił się w niezliczonej liczbie produkcji, których nie sposób wymienić. Czy jest czymś złym? Jak się okazuje, trudno jest odpowiedzieć na to pytanie. Chyba nie... Nie jest niczym złym, tylko musi spełnić pewne kryteria. Jeżeli gra jest dobrze zrobiona, to backtracking nadaje jej głębi. Dzięki niemu możemy też cieszyć się dłużej daną grą. Developerzy starają się rozwijać ten element i mam nadzieję, że część z nich odnajdzie właściwy kierunek.

7upa

Co łączy silikon i całkowitą ciemność?

Kiedy około rok temu Nintendo postanowiło sprzedać swoje udziały w Rare, będącej dla wielu firmą kultową, cały konsolowy świat zamarł. Wstrząs dla branży był tym mocniejszy, że od niepamiętnych czasów Rare było połączone z Nintendo bardzo, ale to bardzo silnymi więzami i duża część sukcesu, jaki odniósł SNES, a potem N64 była zasługą właśnie Brytyjczyków. Cóż mogło się stać, że te połączone niemal pępowiną firmy postanowiły ruszyć w drogę oddzielnie?
Obok samego Nintendo, to dzięki Rare ukazały się największe hity na N64. Najpierw Goldeneye, potem Perfect Dark - gry, które zachwyciły wszystkich i przyczyniły się do zwiększenia bazy fanów Nintendo. Kończące już życie N64 otrzymało jeszcze Conker: Bad Fur Day, który mimo zachwytów krytyków nie spełnił komercyjnych oczekiwań wydawcy, czyli Nintendo. To od tej chwili, już pod koniec życia 64 bitowej konsoli stosunki między firmami zaczęły się psuć. Nintendo zaczęło jeszcze mocniej naciskać na Rare, jakie i kiedy gry mają robić. Apogeum konfliktu nadeszło razem z nową konsolą wielkiego N, kiedy to pracujący nad grą Dinosaur Planet programiści Rare dostali od Nintendo wytyczne przeniesienia gry na inna platformę docelową (z N64 na swojego następcę - GameCube) oraz zmiany głównego bohatera na maskotkę Nintendo Foxa McLouda. Tak powstała gra Star Fox Adventures. I zawiodła. Oszałamiająca graficznie, okazała się być pustą kopią Zeldy, w dodatku z bardzo słabym scenariuszem. Gracze mieli też za złe, że główny bohater jest bezpłciowy i wrzucony nieco na siłę. Brytyjski developer był wściekły, a Nintendo rozczarowane słabą sprzedażą produktu. Prezydent Nintendo Yamauchi zdecydował się sprzedać udziały Rare, chętny znalazł się bardzo szybko. Za niebotyczne pieniądze developera i prawo do niektórych tytułów wykupił Gigant z Redmond - Microsoft.
Mniej więcej w tym samym czasie, kiedy zaogniał się konflikt między N, a Rare, mało znany developer, Silicon Knights pracował spokojnie nad nową grą na GCN. Nieznany przez większość graczy, ale już zauważony przez krytyków, (głównie dzięki Blood Omen Legacy of Kain - jeszcze na PS one) zespół Silicon Knights dostał się pod specjalną opiekę Nintendo. Współpraca zaowocowała jednym z najciekawszych konsolowych horrorów: Eternal Darkness: Sanity's Requiem. Gra szybko zyskała status kultowej, jednak poniosła olbrzymią porażkę komercyjną. Nintendo dostrzegło jednak potencjał tej grupy. Następny wielki projekt Silikonowych Rycerzy - Too Human, jest produkowany już od wielu lat (zaczęto go projektować na PS one i gra miała zajmować 5 płyt!) i choć cały czas prawie nic o tej grze nie wiadomo, to mimo to jest niezwykle oczekiwana przez graczy. Satoru Iwata, nowy szef Nintendo proponuje szefowi SK, Denisowi Dyackowi, wyprodukowanie remake'a pewnej znanej serii gier. Dyack zgadza się i razem z Nintendo i Konami zaczynają dłubać przy Metal Gear Solid: Twin Snake. Po porażce z Rare Nintendo wydaje się robić dobre ruchy z Silicon Knights. Developer ten, obok Retro Studios (Metroid Prime) jest teraz jednym z dwóch najważniejszych zespołów second party piszących gry dla N. Nowy szef Nintendo - Iwata wyciąga wnioski z błędów swojego poprzednika „Dziadka" Yamauchiego i dba o dobre stosunki ze swoimi współpracownikami. Widząc problemy finansowe zespołu i potencjał drzemiący w Too Human, nagrywa Rycerzom cudowną robotę, istną żyłę złota - bo Metal Gear Solid, to seria, która sprzedaje się sama. Dzięki niewątpliwemu zastrzykowi pieniędzy i opiekuńczym skrzydłom Nintendo Silicon Knights zaskoczą nas chyba jeszcze niejedną doskonałą i ambitną produkcją. Liczący obecnie 60 osób zespół może się szybko stać czołowym developerem Nintendo. Takim, który zastąpi lukę, która pozostała po kultowym Rare. Firmy są podobne. Obie robią świetne gry, preferują ambitniejsze projekty i uderzają rzadko, ale na ogół skutecznie. Silicon Knights już ma sporą grupę fanów, którzy śledzą każdy ruch tej firmy. I choć do popularność Rare jeszcze daleko, to założę się, że Gildia jeszcze podbije serca graczy i będzie nawet większa niż Rare. Z drugiej strony konkurencja się zmniejszyła, bo po odejściu Maritna Hollisa (to człowiek stojący za Goldeneye i Perfect Dark), Rare już nie jest starym RARE. Ale to temat na osobny artykuł...

gruby

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

KSIĄŻKI FIRMOWANE PRZEZ NEO PLUS

KONSOLOWE KOMPENDIUM

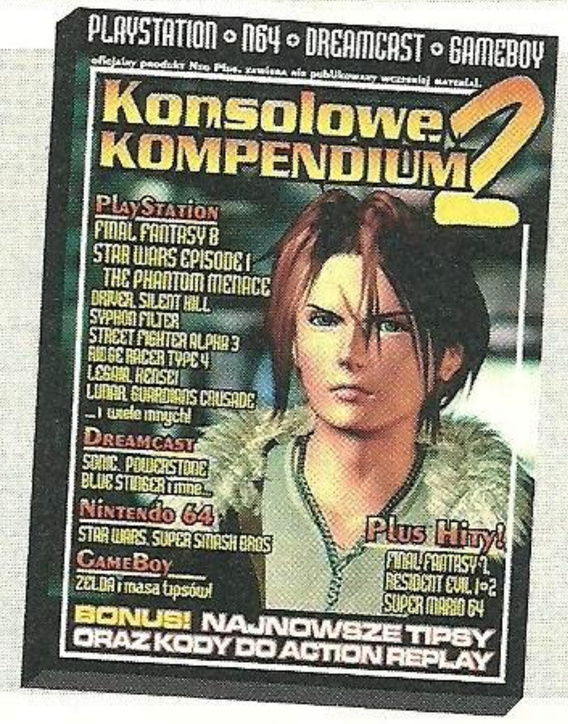
Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

Liczba stron: 272 **Cena:** 14.99 (razem z kosztami przesyłki)

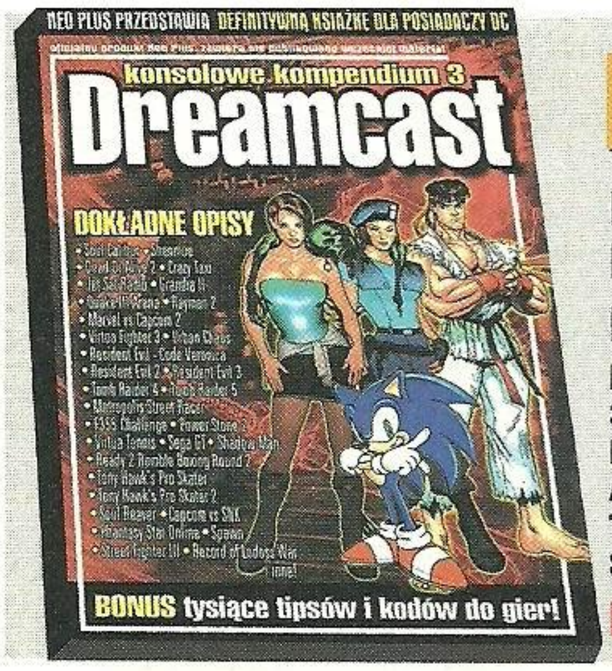
KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Dtiver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3



Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi i nie tylko. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista:

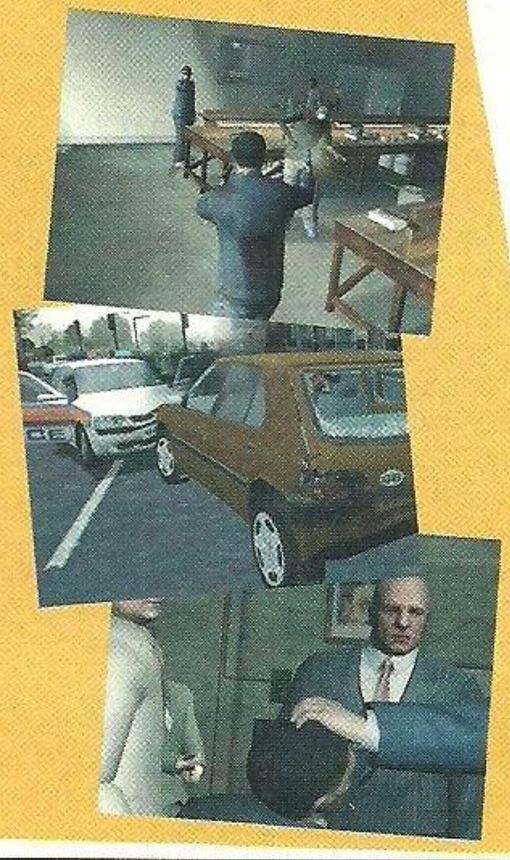
Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark, Marvel VS Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Residenet Evil CV, Illbeed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, UFC, Virtua Tennis, 18 Wheeler APT, Metropolis M-SR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III Arena, Chu Chu Rocket, Phantasy Star, Soul Calibur, Marvel vs Capcom 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, Street Fighter III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, Virtua Fighter 3 A DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!

Liczba stron: 272 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

BONUS! BONUS! BONUS!

ZAMÓW DOWOLNĄ KSIĄŻKĘ DWA NUMERY ARCHIWALNE, LUB PRENUMERATĘ, A OTRZYMASZ OD NAS W PREZENCIE WERSJĘ DEMO GRY THE GETAWAY NA PLAYSTATION 2!

(ważne do wyczerpania zapasów i tylko w sprzedaży wysyłkowej)



NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym. Dalej wystarczy opłacić zamówienie na poczcie lub w banku.
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca.
UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

W razie problemów prosimy o kontakt przez email pod adresem: marcellus@neoplus.com.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-16.

ARCHIWALIA

UWAGA! PROSIMY O BARDZO STARANNE WYPEŁNIANIE KUPONÓW! NAJLEPIEJ DRUKOWANYMI LITERAMI!

NUMERY o1 - o7 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PIAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
EXTRA: E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE tel (022) 624-78-16

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **40 zł** (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - **80 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

ARCHIWALIA

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: FInal Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki - Journey West
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2 - pierwsze obrazki, Test japoskiej Gamecube

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2 - nareszcie jest!

NEO PLUS nr 39 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, Star Wars Racer Revenge,
EXTRA: NEON - sześc stron publicystyki, Final Fantasy XI

NEO PLUS nr 42 kwiecien 02
OPISY: Shadowman 2, Fatal Frame
RECENZJE: Star Wars Jedi Starfighter, Kings Field, Fatal Frame, Mad Maestro, Army Men RTS
EXTRA: Resident Evil na GameCube!
Importy: Tekken 4, Onimusha 2, Soul Calibur 2,

NEO PLUS nr 43 maj
OPISY: Blood Omen
RECENZJE: Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A., Virtua Fighter 4, Smash Court Tennis
EXTRA: MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje pierwszych gier.

NEO PLUS nr 44 czerwiec
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, zajawki pięć nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpien
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Toky-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesien/paźdz.
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver
EXTRA: PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, SLy Cooper, WRC2 oraz ECTS 2002!

NEO PLUS nr 47 listopad
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci

NEO PLUS nr 48 grudzień
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eterenal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 2003
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Star Wars: Bounty Hunter, Star Wars: The Clone Wars

NEO PLUS nr 50 luty
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift, RTL Skispringen 2003

NEO PLUS nr 51 marzec
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Del Saga, Galerians: Ash
EXTRA: SIlent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

ul. .....

- -

telefon: .....

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

ul. .....

- -

.....

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

faq

Listy od czytelników w imadle Banana

W tym miesiącu będziecie zastanawiać się czy ci goście kupujący taśmowo prawa do filmów opartych na motywach gier w ogóle mają zamiar coś z nimi zrobić, dlaczego na okładkę Neo trafia najbardziej zniewieściały (a przy okazji – mój ulubiony) Siegfried do spółki z Nightmarem i dlaczego nie chodzicie do szkoły, w której ster dzierży tak fachowa postać jak pan Sieniewski i wreszcie, gdzie Screwball rozkręca publikę. Piszcie.

banan@neoplus.com.pl, gulash@neoplus.com.pl, marcellus@neoplus.com.pl

SOLID NEO BY HIDEO WACHOWSKI

Witam...
... i pozdrawiam całą redakcję, a także Ironxa, bo to On zmotywował mnie do napisania tego listu. Przejdę od razu do rzeczy: jakiś czas temu zauważyłem pewne podobieństwa w elementach fabuły, jak i w samych jej rozwiązaniach w dwóch iście genialnych dziełach - MGS'ie i Matriksie.

Zapewne nie wszyscy zgodzą się z tą genialnością, ale ja się z Tobą zgodzę. No może nie z genialnością, bo przejawy tej można było zauważyć w poprzednich dziełach, ale zarówno MGS' 2, jak i Matrixa Reaktywację uważam za rzeczy bardzo dobre.

Zauważyłem otóż, że zarówno Kojima jak i Wachowscy wzięli koleżkę wiodącego w miarę spokojne życie i powierzyli mu misję (to dlatego Neo w Matriksie: Reloaded nosi sutannę - jest misjonarzem, hehe). Misja ta jak zwykle polega na uratowaniu świata. W obu przypadkach mamy niedaleką przyszłość, zdradę (Cypher - Naomi) oraz wątek miłosny „na polu bitwy" - to jeszcze standard.

Tak, ale nie zapominajmy o różnicach. Poza tym, jak dowiedziałem się z kolei od pewnego kolegi – w niemal wszystkich większych produkcjach powiela się motyw głównego bohatera, który po jakimś kryzysie odkrywa w sobie zadatki na bohatera/jest wybitnie uzdolniony/włada mocą i który po początkowym okresie zwykłości przechodzi przemianę i na koniec kopie tyłki złym.

Ale walka z własną rodziną, dokładnie z ojcem (w przypadku Neo - jeśliby wziąć słowa Agenta Smitha cytowane w N+ kilka numerów temu), czy jak w przypadku Snake'a ojcowskimi marzeniami i ideami. Zresztą same postaci są do siebie bardzo podobne. Obaj są postrzegani jak żółtodzioby (z początku),

Snake żółtodziobem? Hmm. W której części?
A tak poza tym, to nie cytowaliśmy Agenta Smitha, to był tylko taki żarcik - nawiązanie do słynnej sceny pomiędzy Darthem Vaderem i Lukiem Skywalkerem w „Gwiezdnych Wojnach: Imperium kontratakuje" - mac

obaj pozbywają się części siebie pod koniec ich przygody: Neo stwierdza, że nie jest żadnym Andersonem, a Snake oznajmia, że ma na imię Dave...
W sequelach, oprócz tego co napisał Ironx, z łatwością zauważamy pojawienie się VAMPirów, jak i japońskich mieczy. W MGS2 Kojima dorzucił bullet time, który zdaje się w Matrycy jest również obecny.

Nie przesadzajmy. Bullet time pojawia się jako technika filmowania, a nie jako pełnowartościowy tryb gry. Zresztą bullet time w grach to raczej domena Maksa Payne'a niż Matriksa. Chociaż to akurat jest chyba sprawa dyskusyjna.

Poza tym rozwiązania fabularne również są podobne, na przykład: w drugich częściach mówią nam, że to co widzieliśmy było wcześniej zaplanowane i było jedną wielką ściemą.

Fakt, tu ładnie trafiłeś.

Jeszcze dwie rzeczy udało mi się odnaleźć, które łączą owe produkcje, tyle iż są one raczej subiektywne. MGS'a przeszedłem około 20. razy, sequel ukończyłem raz (odrzuciło mnie). Matrixa widziałem około 20. razy, sequel... chyba się domyślacie.

Dobra – łatwo też wspomnieć o ich budżetach. Może nie porównywalnych bezpośrednio, ale z pewnością należących do dużych liczb.

Wiążę pewne nadzieje z trzecimi częściami tych arcydzieł. Mam nadzieję, że przywrócą one wiarę w geniusz Kojimy i Wachowskich... Czego sobie i Wam życzę.
spoon71

Jeżeli w nich wierzysz, to po co potrzebujesz przywrócić sobie w nich wiarę?
No tak, ale list mi się podobał – jak tam chłopaki, ma ktoś jeszcze jakieś ciekawe spostrzeżenia – niekoniecznie dotyczące MGS'a i Matriksa? Ja na ten przykład z przyjemnością obejrzałem sobie film „Darkness" (u nas - „Ciemność"), którego końcówka z pewnością przypadłaby do gustu każdemu fanowi Silent Hilla. Zresztą sam film też ma niczego sobie klimacik... Dobra - piszcie i wskazujcie porównania.

ZŁY SNAKE, DOBRY SNAKE

Jako że jestem na dzień dzisiejszy wprost wypełniony od wewnątrz Metal Gear Solidem (drugą część ukończyłem dopiero dwa tygodnie temu) chciałem podzielić się z Tobą oraz czytelnikami kilkoma refleksjami i spostrzeżeniami na temat trzeciej części tej wspaniałej gry. Na samym początku chciałbym uświadomić kolegę Pawła K., że pierwszy noktowizor (urządzenie, którego używa Saladin/Snake na trailerze), według lokalnego speca od militariów (hi Pablo!) został zaprojektowany już w 1926 roku przez J. L. Bairda, a w 1944 roku Hitler kazał wyposażyć w noktowizory swoje czołgi typu Panther. Podobna sprawa z lunetą. Inną kwestią jest budowa w latach 60. modelu Metal Geara. Jak słusznie zauważył Silencer, MGS'y nie starają się symulować historii (pomijając fakt, że już Adolfik miał zajawki na roboty). Tutaj może przejdę od razu do moich spekulacji na temat fabuły MGS'a trzeciego. Otóż według mnie, całe zamieszanie będzie skupiać się na pierwszym, bardzo-bardzo-bardzo nieoficjalnym prototypie Metal Geara. Wyobraźmy sobie taką sytuacje. Trwa zimna wojna, a razem z nią wyścig zbrojeń. USA, oraz ZSRR prześcigają się w budowaniu coraz to wymyślniejszych broni, a wszystko to dzieje się w zastraszającym tempie. Tempie, którego nikt nie jest w stanie wstrzymać... nawet Patrioci.

Nieżywi od pięćdziesięciu lat.

ZSRR, które porwało najwspanialszych amerykańskich naukowców planuje zbudować wspominanego już w tym tekście Metal Geara. W tym momencie, zgrabnie manipulowany prezydent USA, powołuje do życia tajną, można powiedzieć prywatną armię ludzi od czarnej roboty. Foxhound. I tutaj pojawią się nasz Saladin (znany nam także jako Big Boss). Młody żołnierz, o silnym charakterze, posiadający niezwykły instynkt cichego zabójcy, wysłany w (ściśle tajne) miejsce, gdzie Rosjanie pracują nad robotem. Załóżmy, że Big Boss zaczyna odkrywać kolejne intrygi dotyczące całej afery z wielkim robotem bojowym, powoli zaczyna się gubić w tym wszystkim, szukając odpowiedzi na główne, zasadnicze pytanie: o co tutaj, kurde, chodzi? My jako gracze, przy takim rozwoju spraw, bylibyśmy zalewani informacjami na temat Patriotów, ich historii, oraz ich rzeczywistego celu. Czy taka wizja was nie podnieca? Mnie bardzo! Zresztą, sam Saladin może okazać się odpowiedzią Patriotów na Metal Geara, jako broń "idealna", a być może to właśnie Patrioci zbudowali Metal Geara i teraz chcą go odzyskać, za pomocą drugiego swojego projektu... "Snake Eatera". Możliwości jest multum! Czy kończąc MGS 2, nie pomyśleliście, że cała idea Outer Haven i Zanzibaru mogła być dobra? Czy Big Boss naprawdę był taki zły i brzydki?

W świecie Kojimy wszystko jest możliwe. Postać Vampa stanowiła dla mnie prawdziwy dowód w tej sprawie.

A może on chciał się wyzwolić... może to on miał cały czas racje, nie chcąc żyć pod kontrolą Patriotów. Zupełnie jak Solidus. Saladin znaczy "religijny", może tutaj doszukiwać się jakiegoś symbolu. W końcu w większości religie świata mówią o wolności, o możliwości podjęcia wyboru, którego ludzie byli pozbawieni przez najwyższy rząd USA (a może i prawie całego świata).
Ostatecznie myślę, że jakby nie patrzeć, zmiana bohatera z Solid Snake'a na "Saladin Snake'a" będzie trafiona w dziesiątkę. Przesiadka dokonuje się bowiem z persony będącej symbolem wyzwolenia, na personę zagubioną w wirze zaistniałych zdarzeń, szukającą własnej "wolności", która być może również stanie się symbolem, dzięki naszej pomocy.

I zmierzają ku nieuchronnemu, tragicznemu finałowi. Ciekawy pomysł. Tym bardziej, że to stawiałoby naszego Solid Snake'a w roli bezwolnego narzędzia, którym przestał być dopiero w drugiej części gry...

Oczywiście wszystko to, co napisałem na temat otoczki fabularnej Metal Gear Solida trójeczki, to tylko moje prywatne przemyślenia, odczucia. Cokolwiek by nie napisać wierzę, że trzecia część najlepszej gry świata będzie znakomita pod każdym względem. Zarówno, jeśli chodzi o fabułę, muzykę oraz sam gameplay (co do dwóch ostatnich nie mam wątpliwości, wystarczy rzucić okiem na trailer z E3). Na samiuśki koniec, pozostaje mi życzyć wszystkim, także Tobie Bananie, jak i sobie samemu, byśmy czym prędzej w swoje łapki dorwali Metal Gear Solid 3: Snake Eater.
Hanz a.k.a Kolo-Kolo

BANAN – KONWERSJA

Witam Cię Bananie. Dobra uznaję Twoją wyższość i specjalnie dla Ciebie zmieniam ksywkę. Od teraz mów mi Buny. Proszę nie mylić z Królikiem Bunny, ani z pewną Czarodziejką z Księżyca :) Nie jest to ksywka wymyślona od tak. Towarzyszy mi ona już ładny kawałek mojego konsolowego życia. Chociaż niektórzy nie mogą się przyzwyczaić do ksywki lekko z angielska brzmiącej i dalej na mnie wołają Banan.

Ha, kolejny nawrócony. Łatwo poszło. Pozostało mi jeszcze prawdopodobnie jakieś dziesięć tysięcy innych bananów, z których część jest wielkimi napakowanymi osiłkami, którym nie przemówiłbym do rozumu ani waląc apel w FAQ, ani też próbując dogadać się w tej kwestii mano a mano.

Dobra, koniec o ksywkach, bo i tak wątpię, że to kogokolwiek interesuje :) Jestem konsolowcem w pełnym znaczeniu tego słowa.

Teraz małe cięcie, bo Buny pisze długo o konsolkach, które miał. Naprawdę długo. I o grach.

[...] Ale ja wciąż jestem nienasycony. Wciąż mi czegoś brakuje. Dopiero teraz zorientowałem się, że brak mi przy włączeniu konsoli napisu Nintendo. Nie chodzi nawet o sam napis, lecz o produkty spod znaku „N". Nie wiem dlaczego tak jest. Może w dzieciństwie zrobiły na mnie takie niesamowite wrażenie, że bez nich nie mogę się obyć. Albo firma Nintendo „hipnotyzowała" swoich wyznawców robiąc z nich chodzące zombie, które zamiast „mózg" wołają „Nintendo"?

Głupia sprawa, ale zważywszy, że grupa najbardziej fanatycznych fanów konsol to całkiem przypadkiem wyznawcy wielkiego N. I mówiąc fanatyczni nie mam na myśli osób, które w pokoju mają trzy plakaty z Marianem, a pod telewizorem N64 i GameCube'a. Myślę raczej o arafatkach, organizowaniu wieczorków spalanego PSX-a i tatuażu z Yoshim...

No ale nieważne. W każdym razie jestem wielkim fanem Nintendo. Nie zapomnę tych sesji w Bonda, Perfect Dark, czy w Mario Kart z kumplami.

Tak, jak wielu innych graczy.

Nie zapomnę uczucia jakie towarzyszyło pokonaniu Ganona w Zelda: Ocarina of Time. To są uczucia i wspomnienia, których nikt mnie nie pozbawi. Ale jestem tylko człowiekiem i jak to człowiek – chcę jeszcze. Fakt, faktem, że inne gry mnie zaspokajają, ale nie robią tego w pełni. I jaki z tego morał? Po co ci te zapałki, jak nie umiesz śpiewać :)
A tak serio. To po prostu chcę sobie kupić GameCube'a. Tylko teraz jest problem ceny. Po co mi konsola, jak nie będzie mnie stać na gry? Niestety żyjemy w takich realiach. Ale dalej mam nadzieję, że zdarzy się coś, co pomoże mi w pełni zaspokoić moje potrzeby. „Konsolowe" oczywiście. I teraz nie pozostaje mi nic innego jak odwiedzić Totalizator Sportowy :)

Hmm. Od siebie dodałbym (tak, nienawidźcie mnie), że w tej chwili wyjąwszy argument cenowy przemawiający za kupnem konsoli, są dwa przemawiające przeciwko. O ile GCN'a można kupić okazyjnie za ok. 400 złotych, o tyle gry nie należą do najtańszych (szczególnie, że ceny tych najlepszych wcale tak dramatycznie nie spadły), a poza tym – moim zdaniem przyszłość GameCube'a... przyszłość GameCube'a..., no tej przyszłości nie ma

A teraz druga część mojego listu. Jak wiadomo dziewięćdziesiąt procent ludzi na świecie pracuje nie lubiąc swojej pracy (nie chcę użyć mocniejszych słów). Jedną z takich osób jestem ja. Chociaż tak na poważnie pracuję dopiero od czterech miesięcy. No ale przecież wcale tak nie musi być.

No nie musi.

Od czego zależy czy ktoś lubi swoją pracę? Pomijając aspekt współpracowników (akurat nie mam na co narzekać) to główną przyczyną są zainteresowania. Pracę można polubić, a nawet wręcz pokochać, jeżeli nasze zainteresowania pokrywają się z jej tematem.

Mhm. Teraz Buny pisze, że mamy fajną pracę. No fakt.

Dobra, teraz zatrzymam się nieco na mojej osobie. Nie mam niestety zbyt wielu zainteresowań. Jedynymi rzeczami jakie mnie interesują jest sport (tylko amatorsko), płeć przeciwna, no i konsole.

Tylko? Brzmi jak cholernie fajne rodzaje zainteresowań. I spokojnie wystarczyłoby ich na obdzielenie ze, uch, jednej i pół osoby. No dobrze – może niespecjalnie ich wiele, ale za to jakie fachowe.

A tam, wspomnę jeszcze o filmach.

No, dodaj jeszcze taniec i to, że chcesz pracować na rzecz pokoju na świecie, a możesz startować w wyborach miss... A raczej mistera. – mac

No i teraz takie małe zestawienie – co bym mógł w życiu robić:
Mógłbym być wuefistą, ale niestety ilość odniesionych kontuzji tak odbiła się na moim zdrowiu, że jest to niewykonalne. Mam problemu z kolanami i stawami, przez co nie mogę się tyle ruszać, co kiedyś. Ale staram się jak najwięcej.

No to punkt pierwszy wykreślamy.

Mógłbym zostać ginekologiem :) albo alfonsem. Ale do tego raczej mi daleko.

Nie wiem, nie wnikam, ale obydwa z wymienionych przez Ciebie zawodów mają, poza tym że wyglądają na całkowicie ich pozbawione, pewne wady. I nie będę wdawał się w szczegóły.
Ale jak to mówią – nie matura lecz chęć szczera – szczególnie w przypadku tej drugiej profesji... Tylko, że u nas nikt nie będzie tak zgrabnie na ten temat rymował jak 50 Cent w kawałku P.I.M.P – mac.

Albo mógłbym... Mógłbym otworzyć własny sklep. Lecz to jest wielkie ryzyko na polskim rynku. A nie mając odpowiednich podstaw też jest nieciekawie.

Ryzyko jest.

Mógłbym też zostać kimś takim jak Wy.

Jak my Borg? Czy jak my Gulash? Jak my Marcel? Jak my Grabarz? Jak my OG...?

Lecz ze względu na brak (przynajmniej w tej chwili) czasu, jest to niewykonalne. A poza tym nie mam za wielkiego talentu do pisania. Mam ubogie słownictwo, a znajomość angielskiego też nie stoi na wysokim poziomie.

Uuu. Ciężko byłoby zmontować sensowne CV z takimi atutami. Nie żebym Cię zniechęcał – zresztą w rubryce zalety mógłbyś wielkimi wołami wpisać – całkowicie niepohamowana, samodestruktywna szczerość. Są ludzie, którzy ją cenią...

Pierwszym moim pismem był Top Secret. Już tam jarałem się wzmiankami o grach na NESa. Potem nastała era Secret Service, gdzie zacząłem śledzić wasze poczynania. Przełom nadszedł niedługo po ukazaniu się konsol 32 i 64 bitowych. Powstała pierwsza gazeta tylko o konsolach o nazwie Neo. Oczywiście bez zastanowienia kupowałem każdy następny numer. No i wreszcie po odłączeniu się, utworzyliście Neo Plus. Tym samym z Neo uszła jakby dusza. No i była sobie gazeta o konsolach, ale jakaś taka na siłę. A Neo Plus od tamtego czasu stało się nieodłącznym, osobistym informatorem o świecie konsol. Nie mówię, kupowałem również inne gazety, ale to było tylko tak, sporadycznie. A z Wami to jestem cały czas i tego nie mam zamiaru zmieniać. No!
A teraz parę pytanek:
1. Coś ostatnio mówi się, że piraci przywędrowali na GCN. Ciekawe ile w tym prawdy? Oczywiście to jest fe, ale tak tylko pytam, z ciekawości :)

Nie słyszałem potwierdzonych informacji.

2. Już jestem głupi jeżeli chodzi o serię Resident na GCN. Pojawiła się część druga i trzecia? Dlaczego nic o tym jeszcze nie wiem? Czy to tylko taka ściemka?

Tak, pojawiły się, ale okazały się jedynie nędzniutkimi portami z PSXa. Niewarte wzmianki – szczególnie w świetle rewelacyjnej jedynki i zera. Ale dobrze, sprawdzimy je w akcji.

3. Mam nadzieję, że pojawią się na X-a wszystkie części Shenmue. Czekam na możliwość kupna ich w zestawie. Mam nadzieję, że pierwsza część łącznie z trzecią pojawią się na X-a, skoro już jest dwójka. Jest to możliwe?

Możliwe jest, ale z tym Shenmue to się dzieją dosyć dziwne rzeczy. Jakieś petycje, niepetycje i takie tam.

4. W tej chwili czekam na trzy gry: True Crime, Prince of Persia i Beyond Good & Evil. Mam nadzieję, że terminy wydania się raczej nie zmienią. Jest możliwe? Wiem, że jest, tak tylko pytam.

Jasne, że jest możliwe. Ale jak będzie w rzeczywistości – nie wiadomo.

5. Czy jest jakieś światełko w tunelu, co do wydania na X-a jakiejś części serii z Banjo w tytule? (wiem, wiem, jestem stary koń, a jeszcze się interesuję jakimiś misiami i ptaszkami :)

Na razie nieszczególnie. Najostatniejszą grą, nad którą pracują chłopaki z Rare jest Perfect Dark Zero i mówi się tu o roku 2006. Tak, nie omsknęła mi się rączka na klawiaturze. Oznacza to, że na razie gra jest jeszcze nie ruszona, bo przedtem Rare musi zrobić swojego Conkera, Ghouliesów, Kameo i dopiero weźmie się za pannę Joannę. W zasadzie kupując Rare Microsoft nabył prawa do wszystkich jej własności intelektualnych – w tym Banjo i Kazooie, ale w tym roku nie słyszałem jeszcze o planowanych przygodach miśka z ptakiem na plecach.

6. Mam N64 w wersji amerykańskiej i pytanko. Jakby tu za niewielką opłatą stać się posiadaczem drugiej przygody big niedźwiedzia?

Za niewielką to nie wiem, ale jak zwykle poleciłbym Internet i jakieś aukcje.

I to by było tyle. Życzę dalszych sukcesów, pomyślnych wiatrów i do następnego numeru. YOOOOO!

PS: Trzymajcie za mnie kciuki, bo zbliża się mi sesja I'm study now :)
BUNY

Jeżeli to nie z angielskiego to trzymamy, ale jeżeli z języka wyspiarzy to obawiam się, że może nie wystarczyć...

GANGSTA'S PARADISE

Pozdrufka dla całej redakcji, a w szczególności dla OG i Qoory. Gangsta's Paradise to najlepsze, co mogło znaleźć się w tej gazecie. W moim liście chciałem poruszyć dwie sprawy.

Zaczynaj więc.

Pierwsza sprawa tyczy się listów. Wydaje mi się, że drukujecie tylko dłuuugie listy, a w każdym z nich jest poruszana prawie identyczna sprawa.

Dokładnie tak.

Schemat jest prosty: "O mój Boże ale ten mgs jest superekstrakul!" albo "Nie wydaje się wam, że gra to taki alternatywny świat, co ja bym chciał w nim być i byłby czad".

I znowu w sedno.

Są setki ludzi, którzy do Was piszą co miesiąc, ale nigdy ich listy nie pojawiły się w FAQ'u.

Bo nie przepłynęły przez wyposażoną w złośliwe, kaprawe oczka Banana sieć wyławiającą wszystkie niedotyczące superekstrakulowości mgs-a i czadowej alternatywnoświatowości. Proste.

Pewnie pomyślicie sobie że jestem zazdrosny, ale to się nazywa uzasadniony bunt polityczny! Już tłumaczę: np. dajmy na to że Gulash to prezydent RP (tragedia), ludzie są na niego wściekli, bo podejmuje złe decyzje. Ci najbardziej wściekli buntują się, organizują manifestację i w końcu obcinają prezydentowi głowę i robią paradę z głową Gulasha niesioną na palu. To tylko taki przykład. Podsumowując są ludzie którzy Was cenią i chcą o tym do Was napisać, ale są odrzucani.

Eeeee. Taak. No jakby tu zacząć. Nie wiem czy najlepszym sposobem dotarcia do kogokolwiek jest ucięcie mu głowy. Ale może jestem niepostępowy.

Koniec punktu pierwszego.
Drugi punkt jest wręcz przeciwny do pierwszego. Czyli tym razem Was pochwalę. W sumie to chcę (w szczególności) pochwalić trójkę ludzi: OG, Qoorę i Grabarza.

Jedziesz.

OG i Qoora odwalają kawał dobrej roboty tworząc Gangsta's Paradise.
Podzielam ich fascynację grami gangsterskimi. GTA, Getaway i Mafia to moje ulubione gry. Ulubiony film? Co za pytanie, oczywiście że cała seria Godfather („Ojciec chrzestny").

Dzięki. *A Scarface? Aj em Tony Montana, jour bulets kannot tacz mi! – gsh*

Nic nie przebije tych pozycji, bo mają swój niepowtarzalny klimat. Proszę Was OG i Qoora przyjmijcie ode mnie tytuł Dona. Mam nadzieje że w najbliższym numerze Neo+, na stronie z Gangsta's Paradise pojawi się napis: "opracowali: Don Og i Don Qoora". RESPECT.

Chyba nie, bo chłopaki dopiero w enplusie przeczytają tego FAQ-a (bo Gulash jak zwykle gdzieś napisze, że dostał go w ostatniej chwili – tak, wiem że ma rację, ale mam kilka całkiem niezłych wytłumaczeń tej sytuacji.).

Co do Grabera - świetny gościu, z tego co zdążyłem zauważyć ma świetne poczucie humoru i wielki umysł.

Podpisuję się obydwoma rękami.

Nie raz jego Opowieści z krypty uratują nas od tego płytkiego i sztucznego świata.To tyle!
Don Vito "Rafał" Corleone

Banan. Po prostu Banan.

DOBRY DYREKTOR

Sądząc po Twoich odpowiedziach na mój list z numeru 53 z przyjemnościom poznałbyś owego dyrektora, który w swej szkole pozwala na realizację programu „wychowania okołogrowego?".

Zapewne, nie z tak dużom, z jakom ten Twój list zobaczyłaby pani od polskiego, ale z dużom.

Tak więc mojej skromnej osobie udało się przeprowadzić krótki wywiad z panem magistrem Marianem Sieniewskim pełniącym funkcję dyrektora I Liceum Ogólnokształcącego imienia Jana Śniadeckiego w Siemianowicach Śląskich. Wiem, że w momencie ukazania się tego listu (o ile oczywiście się ukaże) wakacje będą już w pełni, a jak wiadomo w czasie największej laby w ciągu roku nie za bardzo chcemy słyszeć o nauce, jednak myślę, że to może Was zainteresować.

Szacun panie dyrektorze, szacun!

Jakimś dziwnym zrządzeniem losu list dotarł do nas dużo później, ale przez to bez skrupułów zamieszczam go w nowym roku szkolnym. Ku pokrzepieniu serc uczniowie! Poza tym, Andrzeju, my kochamy Wasze inicjatywy.

A.ŁAPIŃSKI: Czy na co dzień ma Pan kontakt z jakimikolwiek grami video, bądź grami komputerowymi?

Pan dyrektor: Niestety w moim wieku gry komputerowe nie są już modne, wcześniej również nie były zbyt popularne dlatego nie za

bardzo potrafię obsługiwać komputer w zakresie gier.

A.Ł: Czy ktoś z Pana rodziny np.: siostrzeńcy lub bratankowie posiadają konsolę do gier bądź komputer, na którym grają?

PD: Mój bratanek posiada komputer. Ma gry i z tego co wiem od czasu do czasu gra, ale nie hazardowo, nie namiętnie, tylko dla rozrywki.

A.Ł: Co sądzi Pan o organizacji turniejów w gry video takich jak ten, który odbył się w naszej szkole w kwietniu?

PD: Popieram, i jeżeli kiedykolwiek będą jeszcze organizowane będę im nadal sprzyjał.

A.Ł: Czy gry video/komputerowe mogą nauczyć młodzież czegoś pożytecznego, czy ludzie mogą z nich wynieść jakieś korzyści?

Tu mała uwaga Andrzeju – jeżeli pan dyrektor powiedział Ci, że nigdy w życiu nie grał, to raczej nie ma sensu pytać o sprawy z tym graniem związane.

PD: To zależy od tego jakie są to gry. Jeżeli chodzi o gry typu ryba zjada rybę to mogą wręcz czasami ogłupiać, ale jeśli są to gry w karty czy w szachy (bo i takie są) to mogą rozwijać pewne umiejętności.

...bo się taka opcja z rybą jedzącą rybę pojawi. Rozumiesz?

A.Ł: Na przykład szlifowanie języków obcych.

PD: Jeżeli chodzi o języki? Tak jest! Również jeżeli mówimy o grach idących bardziej w kierunku naukowym to jak najbardziej mogą wnieść jakieś plusy.

A.Ł: Czy są jakieś negatywne skutki grania?

PD: Negatywne skutki grania są, bo jeżeli ktoś gra namiętnie przez kilka godzin dziennie to nie ma czasu na inne sprawy typu nauka czy spacer dla zdrowia, nie mówiąc już o wzroku, który również może ucierpieć.

Czyli jak od czytania i oglądania telewizji. Następne pytanie!

A.Ł: Czy nadal będzie popierał Pan organizowanie w szkole imprez związanych z elektroniczną rozrywką?

Hmm. Czy pan dyrektor przypadkiem nie odpowiadał już na takie pytanie?

PD: Tak, jeżeli zwróci się do mnie organizator, który zechce taki konkurs przeprowadzić. Proszę bardzo, zgodzę się nawet na naszym szkolnym sprzęcie.

A.Ł: Czy zetknął się Pan już może z jakimiś gazetami z branży gier?

PD: Niestety, jak już mówiłem, gdy byłem w waszym wieku komputery w ogóle nie wchodziły w grę, a pierwszy komputer, który pamiętam - typu Odra wielkością przypominał meblościankę. W związku z tym nie wzrastałem wśród komputerów, a w tej chwili moje zainteresowania poszły w innym kierunku, dlatego te czasopisma są mi właściwie obce.

A.Ł: Dziękuje za udzielenie mi wywiadu.

Sympatycznego całkiem należałoby dodać. Ja z moim rozmów z dyrektorstwem nie pamiętam zbyt wielu ciepłych słów – najmilsze kończyły się zwykłą naganą – te gorsze wzywaniem rodziców, bądź odesłaniem do domu. W jednym wypadku zostałem nawet wykluczony z zajęć na pewien czas, ale to już dłuższa historia.

W tym momencie nastąpiło symboliczne wręczenie Panu dyrektorowi 50 nr Neo Plus (znowu trochę przyskrobałem, co?), aby przybliżyć nieco zainteresowania uczniów oraz gazety z branży gier. Kończąc mój list chciałbym się jeszcze pochwalić, że w wygranej przeze mnie walce o wyższą ocenę z języka angielskiego pomogło mi przetłumaczenie tekstów z Medal of Honor (PSX) na język polski.
Całej redakcji oraz wszystkim Braciom życzę przyjemnej dziewięciomiesięcznej niewoli.
A.ŁAPIŃSKI

Dzięki. Oni prawdopodobnie Ciebie też.

<WYRAZ DŹWIĘKONAŚLADOWCZY IMITUJĄCY SKRECZA>

Nawiązując do tekstu Qoory z jednego z poprzednich enplusów (przykro mi, nie pamiętam którego) - chodziło o pokazanie się ze swoją tożsamością gracza na forum publicznym, niekoniecznie growym. Wydaje mi się, że od jakiegoś czasu uskuteczniam właśnie taką promocję konsol zupełnie przypadkowo. Otóż od paru lat smażę naleśniki ku uciesze bounsującej gawiedzi - mówiąc po polsku przyduszam play na gramofonach albo inaczej - mówiąc młodzieżowo - po prostu jestem djem. A wiadomo taki gość musi ze sobą wozić na gibanki jakieś tam ilości czarnych płytek (choć nie tylko, ale nie ma sensu żebym odbiegał od tematu). Takie płyty najlepiej wozić w tzw. 'kejsach' co oczywiście uskuteczniam, jednak takie pudełeczka mają jedną przykrą wadę - wypchane płytami ważą na oko (albo raczej, na rękę) milion ka-gie. Dlatego czasem, albo nawet bardziej niż czasem, zamiast do kejsika wrzucam waxy do... Xbox torby. Jak się okazuje ma ona format doskonale nadający się dla dwunastocalówek. Na luzaku wjedzie 40. czarnuchów, a jak ktoś by się uparł to i 50. by zmieścił. Torba ma dobre zbrojenia – w końcu powinienem nosić w niej konsolę - dlatego nie martwię się o towar podczas transportu. Ogólnie nie ma sensu, żebym dalej się podniecał na jaki to super pomysł wpadłem z tą torbą bo to by już śmierdziało jakimś mikrosoftowym podstępem - chociaż torby oczywiście oficjalnie w Polsce nie ma. Tak czy siak, dzięki temu prostemu zabiegowi już kilkakrotnie rozmawiałem z różnymi balangowiczami nie na tematy typu 'masz opylić szuwaxa' albo 'którędy do kibla', a na te związane z jakże nam wszystkim bliską tematyką konsolową. Pozdro!
Screwball

PS: załączam kilka fotek związanych z tematem (tak, naprawdę).

Bardzo mi się to, co Screwball napisał podobało. Niezupełnie może – jak to napisał, bo każde „ł" udawało u niego „u", ale treść jest w porządku. Po pierwsze – jest POLELUM *(jakie polelum, to od lelum? A może to psoty autokorekty? – mac)* **grach, ale inaczej.**
Po drugie – jest lekko i zabawnie.
Po trzecie – dołączył zdjęcia, a ja jestem strasznym fanem dołączanych do listów zdjęć. A poza tym chętnie przekażę naszym czytelnikom informacje na temat najbliższej imprezy, na której będziesz przekładał racuchy (strasznie mnie rozbawił ten tekst przeczytany na jakimś plakacie) – jeżeli tylko podasz czas i miejsce.
Do przeczytania!

TECHNIKUM im. J.S. Poyepa

Na pytania natury technicznej odpowiada red. Poyep - piszcie do niego pod adresem: poyep@go2.pl. Prośba o polskie znaki!

Witam.
Mam pytania w związku z programem PS2reality MediaPlayer 1.50 (najnowsza wersja). Lecimy z nimi:

1. Jakie ta wersja ma możliwości, czym się różni od poprzedniej wersji (1.28e)? Do czego służy (pewnie do odtwarzania DivX i MP3), ale co jeszcze.
2. Po ściągnięciu programu PS2reality MediaPlayer 1.50 z Internetu i rozpakowaniu go ukazuje się mnóstwo plików i nie mam pojęcia za co są odpowiedzialne, do czego służą, jakie mają zastosowanie. Jak byś mógł to wyjaśnij mi do czego są te pliki: Mcloader.elf urrar.irx system.cnf letter.chr...
3. W jaki sposób trzeba wypalać płytkę stosując ten program, np. do DivX'ów, aby poprawnie działała płytka. Wiem, że trzeba nagrywać w trybie mode2XA i disc-at-once. Także wiem, że można wypalać płytki na dwa sposoby. Pierwszy sposób - po uprzednim utworzeniu obrazu w pogranie cdgenps2, a drugi sposób to po prostu bezpośrednio wrzucić pliki programu z filmem.Po wypaleniu mam problemy np. brak dźwięku, napisów, przycina się film, także bywa, że film w ogóle nie startuje. Wiem także jak konwertować napisy z .txt na .srt, napisy w trybie MicroDVD i 00:00:00 -> 00:00:00, ale po wypaleniu nie zawsze w czasie odtwarzania filmu są one widziane przez program. Na pewno te pytanie nurtują nie tylko mnie, ale także rzecze posiadaczy konsoli PS2, a także czytelników waszego pisma. Z góry wielkie dzięki.
Anon

P: Żeby odpowiedzieć na wszystkie te pytania, (które rzeczywiście dość często się pojawiają) potrzebował bym chyba z pół numeru N+, więc ograniczę się (heheh) do podania prostszego rozwiązania, mianowicie pod tym adresem znajdziecie praktycznie wszystkie odpowiedzi na zadane tu pytania, a nawet więcej. [http://www.cdrinfo.pl/cdr/artykuly/psx/psx.php]

Siewka!
Tu Śledziu z Produktu. Mam na oku 29" soniaczka (KV-29LS60K) 100 Hz. Czy warto w niego zainwestować i jesteśmy oczywiście w temacie konsol (bo kto ma dziś czas na marnowanie czasu, oglądając telewizję)? Bom słyszał jakieś ploty, że lepiej kupić model, który wyciąga góra 60 Hz no i zgłupiałem.
Pozdro
Śledziu

P: Siewka Śledziu! Jest to dobry telewizor, jednakże brakuje w nim funkcji kompensacji ruchu, a co za tym idzie obraz w ruchu może być nieco zamazany. Jednym to przeszkadza mniej innym bardziej, musiałbyś sam ocenić.Wszystkie nowe modele są w stanie wyświetlić obraz w 60 Hz, jednak 100 hercowe podają obraz składający się ze 100 półobrazów, więc o 40 więcej niż dla NTSC i 50 więcej niż dla PAL, z tego powodu widoczne są zamazania. Można temu zaradzić poprzez zastosowanie systemu kompensacji ruchu, o którym wspomniałem. Respektah dla ekipy Produktu.

Witam,
Jak większość posiadaczy więcej niż jednej konsoli mam problem. Chodzi oczywiście o wejście Scart w telewizorze, do którego podłączane są sprzęty. Przełączanie kabli jest uciążliwe i w dodatku niszczy wejście. Przydałby się jakiś rozgałęziacz. Wiem, że takie istnieją, miałem nawet jeden, lecz bez przesyłu sygnału RGB. W związku z tym chciałem się spytać gdzie można dostać takowy, lecz z przekazem wszystkich sygnałów i z jak największą liczbą wejść (i w jakiej cenie). W Media Markt niestety nie ma. I jeszcze jedno pytanko. Czy sygnał nie traci na jakości, gdy używamy takiego rozgałęziacza? Gdy przerobiłem tamten żeby przekazywał wszystkie sygnały zaobserwowałem spadek jakości obrazu (kolory wyblakły). Urządzenie robione fabryczne jest pewnie lepsze. Byłbym wdzięczny za odpowiedź.
Pozdrawiam Yogi

P: Sygnał może minimalnie stracić na jakości, ale da się z tym żyć. Takie urządzenia dostępne są w sklepach konsolowych lub po prostu na giełdach.

Witam,
Mam do ciebie taką sprawę. Mam kompa z kartą dźwiękową Sound Blaster Live (nie Platinum) i wieżę z Dolby Pro Logikiem i cyfrowym wejściem optycznym. Mam te dwa sprzęty połączone za pomocą zwykłego kabla - jedna końcówka do kompa i dwie do wieży (to chyba chinche...), co oczywiście nie pozwala uzyskać mi dźwięku Dolby Surround, tylko stereo, które jest rozłożone prymitywnie przez wieże na 5 głośników. W sklepach się o to pytałem i wiadomo - wykwalifikowana kadra sklepikarzy nie wiedziała. Czy jest jakiś kabel, który ma z jednej strony końcówkę do cyfrowego wejścia optycznego, a z drugiej strony zwykłą końcówkę, którą mógłbym podłączyć do SB Live? Lub czy jest jakaś przejściówka łącząca 2 kable jeden zwykły a drugi cyfrowy, czy tam optyczny? Będę wdzięczny za odpowiedź. Pozdrawiam
DOMIN

P: Uwaga! Nie ma kabli cyfrowo-analogowych. Tyczy się to również konsol! Można jednak zaopatrzyć się w przejściówkę ze standardowego kabla cyfrowego na koaxialny.

Cześć,
Mam pytanko: czy głośniki Logitech Z-640 można bez problemu podłączyć do PS2 i czym? Z tego, co wiem jest w zestawie przejściówka i czy trzeba do niej dokupić jakiś kabel i czy będzie dekodować dźwięk przestrzenny i jaki? I jeszcze jedno z tego, co wiem te głośniki mają wbudowany dekoder dźwięku przestrzennego. Jaki? I cały czas polecasz Creative Digital 5500 są droższe od Logitecha Z-640 o jakieś 200 złotych. Czy i dlaczego są lepsze?
STARMEN

P: Te głośniki nie mają wbudowanego żadnego dekodera, a przejściówka umożliwia rozgałęzienie sygnału stereo do 4 satelitek i to wszystko.Tamte "creativy" polecam nie dlatego, że oddział Creative Polska coś mi za to płaci (mam nadzieje, że jednak ktoś z nich to czyta – buhahaha!), a dlatego że w tej cenie trudno kupić coś porządnego z wbudowanym dekoderem.

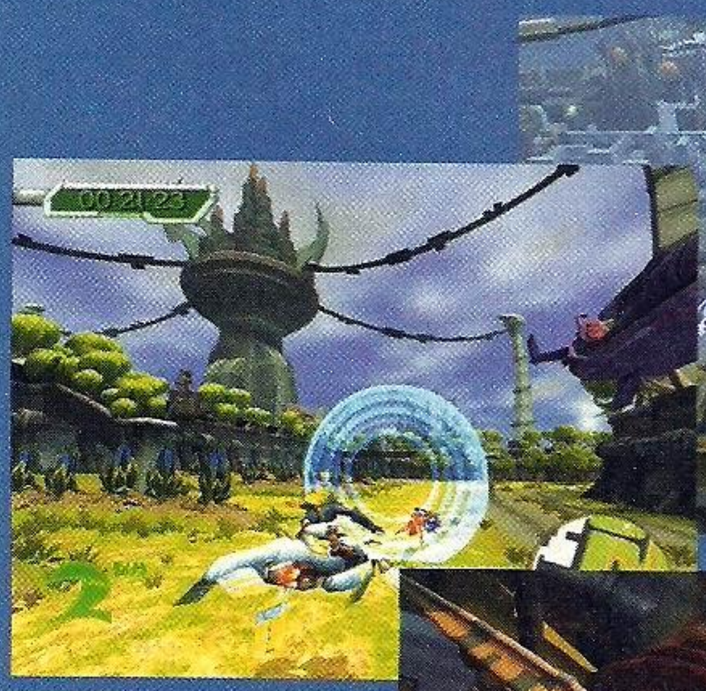
KONKURS!

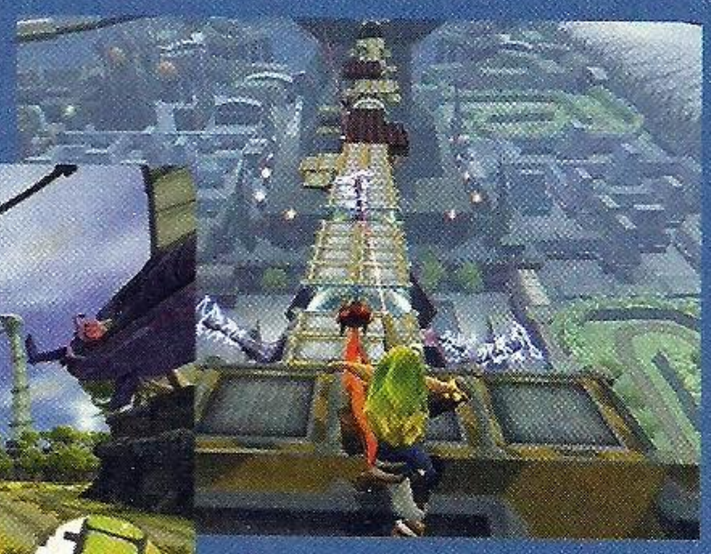
Do wygrania: trzy specjalne edycje gry JAK II RENEGADE na PlayStation 2 oraz jedna specjalna edycja JAK & DAXTER!

Pytanie: Jak nazywa się zespół odpowiedzialny za gry z serii Jak & Daxter?

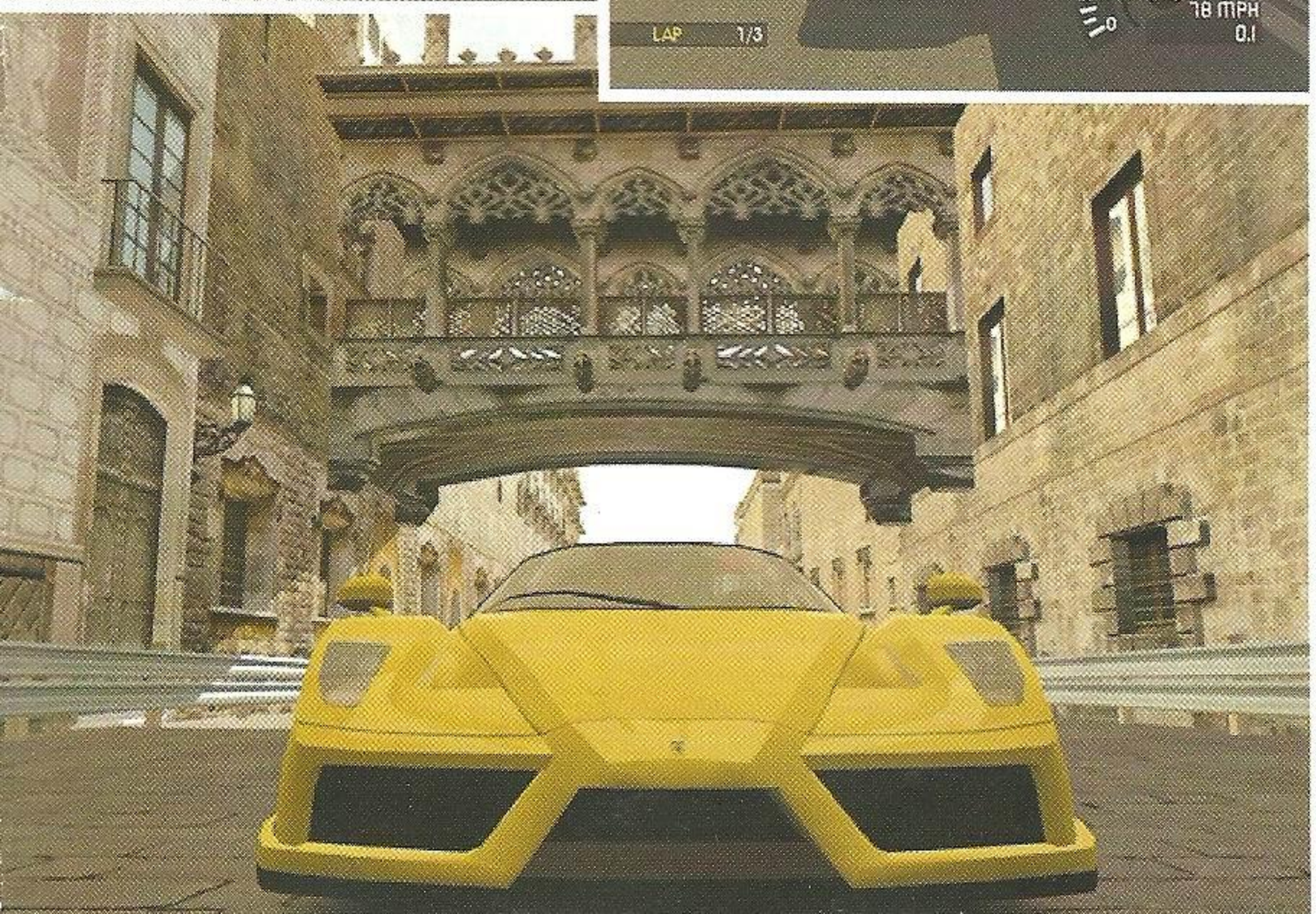
a) Naughty Mice
b) Naughty Cat
c) Naughty Dog

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści A, B lub C poprzedzoną hasłem Neo (Neo A, Neo B lub Neo C).





Koszt jednego SMSa to 2 zł + VAT. Usługa dostępna w sieciach komórkowych Plus/Era/Idea. Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

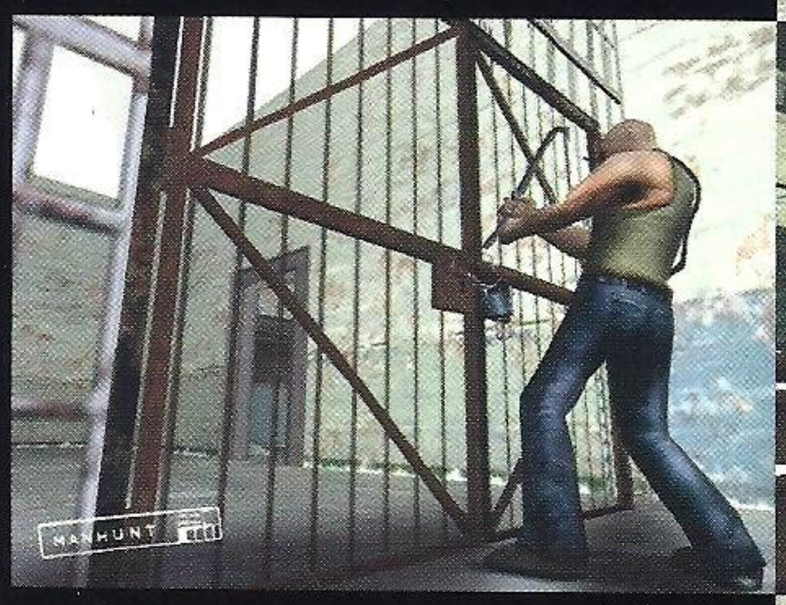


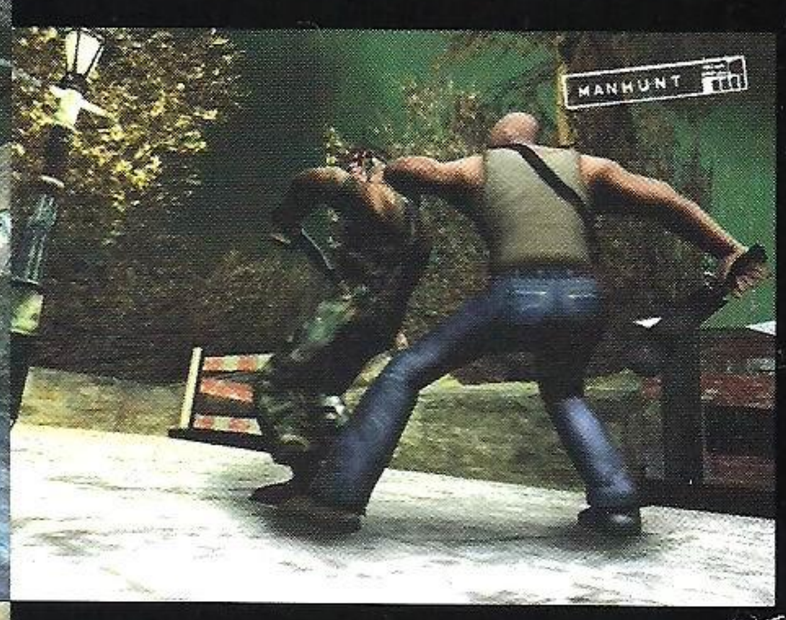
Project Gotham Racing 2

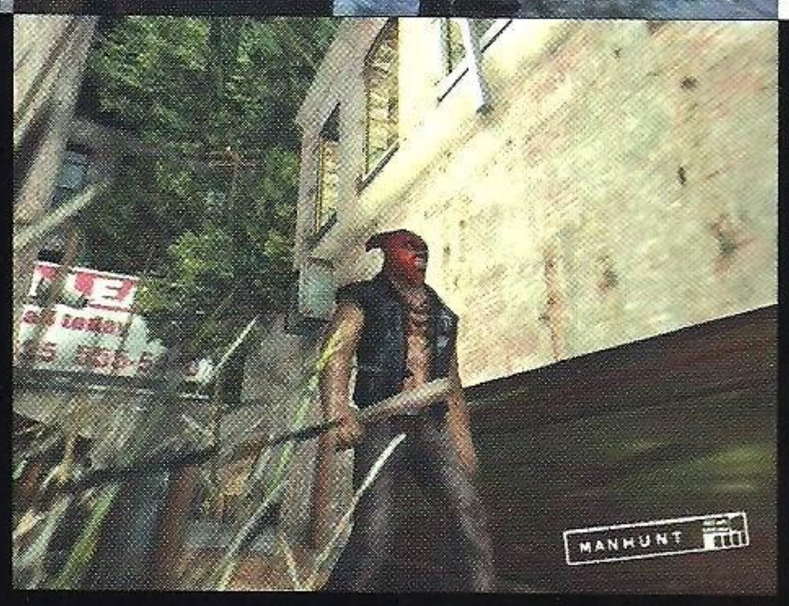
Druga część Project Gotham Racing zapowiada się po prostu miażdżąco. Kudosy, kudosy, kudosy, piękne fury, kudosy, kudosy, kudosy, niesamowite miasta i oczywiście jeszcze więcej kudosów. A ich system zostanie zresztą przemodelowany, tak że gracz będzie miał więcej możliwości zdobywania ich, niż to było w poprzedniej części. Twórcy zapowiadają ponad pięćdziesiąt licencjonowanych fur, wśród których znajdziemy takie maszyny jak Enzo Ferrari, Porsche GT2, BMW Z4, Pontiaca GTO, Ferrari Dino GT, MINI Coopera S, Porsche Cayenne Turbo i wiele innych pięknych maszyn. Do tego dojdzie rekordowa liczba miast, w których będziemy się ścigać - aż osiem: Hong Kong, Florencja, Edynburg, Chicago, Moskwa, Barcelona i dwa jeszcze nie ujawnione. Jak widać czeka nas prawdziwa podróż dookoła świata. Każde z miast jest przepięknie odwzorowane, nie zapomniano o niczym - sklepy są w tych samych miejscach co w rzeczywistości, a otoczenie jest wprost po brzegi wyładowane szczegółami.

Doliczcie do tego wyścigi poprzez Xbox Live! dla prawdopodobnie ośmiu zawodników, rankingi i ściągane z sieci dodatki, a uzyskacie już prawie pełny obraz nadchodzącego killera. No i te screeny... Premiera jeszcze przed końcem listopada!

w następnym numerze







jedzie do